Ataque a
Khalifor
guilherme dei svaldi

Uma aventura em Tormenta por

Guilherme Dei Svaldi

Ataque a Khalifor

com ilustrações de

Estevan Silveira

Créditos

Criação: Guilherme Dei Svaldi

Ilustrações: Daielyn Cris, Erica Awano e Estevan Silveira

Projeto Gráfico e Diagramação: Daielyn Cris

Capa: Caio Monteiro

Logotipia: Germana Viana

Edição: Leonel Caldela

Revisão: Rafael Dei Svaldi

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi

Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel (51) 3012-2800
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Publicado em julho de 2015
ISBN: 978858365026-3

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Bibliotecária Responsável: Denise Selbach Machado CRB-10/720

D324a Dei Svaldi, Guilherme
Ataque a Khalifor / Guilherme Dei Svaldi. Ilustrações por Estevan Silveira. Edição por Leonel Caldela -- -- Porto Alegre: Jambô, 2015.
160p. il.

1. Literatura brasileira - Ficção científica. I. Silveira, Esteva. II. Caldela, Leonel. III. Título.

CDU 794:681.31

Sumário

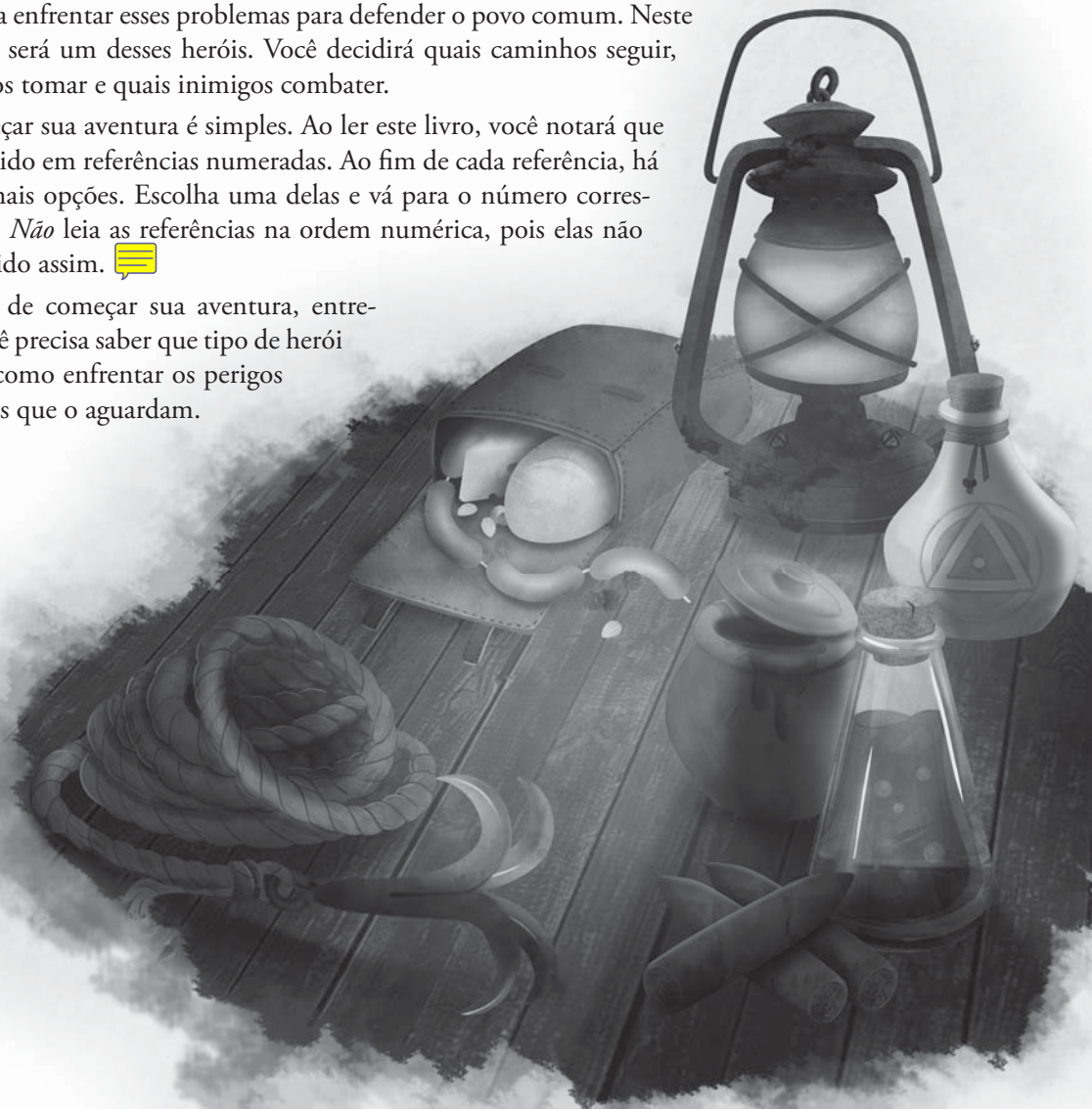
Como Jogar

A Aliança Negra dos goblinoides avança implacável sobre o Reinado. Cultistas de Sszzaas tecem intrigas e conspirações. O Dragão-Rei Sckhar exige obediência e adoração. No subterrâneo, o Império Troll planeja invadir o mundo da superfície. E, vindos de outra realidade, os Lordes da Tormenta lançam tempestades de sangue e demônios.

Bem-vindo a Arton, um mundo de problemas.

Felizmente, Arton também é um mundo de heróis — aventureiros dispostos a enfrentar esses problemas para defender o povo comum. Neste livro, *você* será um desses heróis. Você decidirá quais caminhos seguir, quais riscos tomar e quais inimigos combater.

Começar sua aventura é simples. Ao ler este livro, você notará que ele é dividido em referências numeradas. Ao fim de cada referência, há uma ou mais opções. Escolha uma delas e vá para o número correspondente. *Não* leia as referências na ordem numérica, pois elas não farão sentido assim.

Antes de começar sua aventura, entretanto, você precisa saber que tipo de herói você é, e como enfrentar os perigos e monstros que o aguardam.

Ficha de Personagem
& Características

Você possui uma *ficha de personagem* que define suas características. A ficha aparece na página 8. Abaixo está a explicação de cada característica.

Força
Seu poderio muscular e capacidade de luta (veja "Combates", na página 6).

Pontos de Vida PV
Sua saúde e vigor. Quando você é ferido, perde PV. Se a qualquer momento seus PV forem reduzidos a 0, sua aventura chegará ao fim. Você recupera PV perdidos através de descanso, remédios e magias de cura. Note que você não pode recuperar PV além de seu valor *inicial*. Por exemplo, se você tem 15 PV, perde 3 PV por cair em um fosso e recupera 5 PV por beber uma poção, seus PV voltam para 15, não para 17.

Vantagens
Os poderes especiais que você possui. Algumas vantagens exigem que você gaste pontos de magia para serem ativadas.

Habilidade
Sua agilidade, esperteza e capacidade geral de resolver problemas (veja "Testes", na página 7).

Pontos de Magia PM
Sua reserva de energia. Você gasta PM para usar suas vantagens, e os recupera com descanso. Assim como acontece com PV, você não pode recuperar PM além de seu valor inicial. Você *não* morre se chegar a 0 PM, apenas não poderá usar suas vantagens.

Equipamento
Os itens que você possui. Você começa com uma espada, uma mochila e um saco de dormir.

Dinheiro
Quantos Tibares (ou TO) você possui. O Tibar é uma peça redonda de ouro, a moeda padrão de Arton. Você começa com 2d6 Tibares.

Como suas características vão mudar ao longo da história, sugerimos que você não escreva direto no livro. Em vez disso, imprima uma cópia da ficha sempre que quiser jogar. Para fazer o *download* do arquivo, acesse o site da Jambô Editora, em www.jamboeditora.com.br.

Combates

Às vezes, você terá que lutar contra um inimigo. O combate acontece em uma série de rodadas. A cada rodada, siga os passos abaixo.

Role dois dados e some o resultado à sua Força. Este valor será sua *força de ataque* durante a rodada.

Role dois dados e some o resultado à Força de seu inimigo. Este valor será a força de ataque dele durante a rodada.

Compare as forças de ataque. Aquele que tiver o maior valor irá reduzir os PV do adversário em uma quantidade igual à diferença dos valores. Em caso de empate, nenhum combatente é ferido.

Após anotar quaisquer mudanças nos PV, comece a próxima rodada no passo 1. O combate continua até um dos combatentes ser reduzido a 0 ou menos PV.

Se você tiver que lutar contra mais de um inimigo, siga a mesma sequência de passos. Mas, no início de cada rodada de combate, escolha qual inimigo você vai atacar. Contra esse inimigo, resolva o combate normalmente. Contra os outros, mesmo que a sua força de ataque seja maior, você não irá feri-los; irá apenas se defender do golpe. Mas, se a força de ataque deles for maior, você será ferido.

Exemplo

Você possui Força 9 e está enfrentando um bandido com Força 6. No passo 1, você rola dois dados, conseguindo os resultados "3" e "1". Sua força de ataque é 13 (3+1+9). No passo 2, você rola dois dados para o bandido, conseguindo os resultados "5" e "4". A força de ataque do bandido é 15 (5+4+6). No passo 3, você compara as duas forças de ataque. Como a força de ataque do bandido é 2 pontos maior que a sua, você perde 2 PV. Se você tinha 2 ou menos PV, terá perdido o combate. Caso contrário, uma nova rodada começa.

Testes

Em certos momentos de sua aventura, você terá que fazer ações difíceis, cujo sucesso não é garantido. Por exemplo, saltar sobre um abismo, esgueirar-se por trás de um monstro ou decifrar os símbolos em um pergaminho. Nesses casos, você será instruído a fazer um *teste de Força* ou um *teste de Habilidade*, conforme a ação que estiver tentando.

Para fazer um teste, role dois dados e some os resultados deles. Se o valor for *menor* ou *igual* à característica testada, o teste é bem-sucedido. Se for *maior*, o teste falha. Assim, quanto mais alta uma característica, maior sua chance no teste.

Às vezes, você terá um bônus ou uma penalidade no teste. Nesses casos, aumente ou diminua sua característica pelo valor do bônus ou da penalidade. Por exemplo, um personagem com Habilidade 8 faz um teste com um bônus de +2. Para este teste, ele será bem-sucedido com um resultado menor ou igual a 10.

Um resultado "12" é *sempre* uma falha, mesmo que a característica testada seja 12 ou mais.

Exemplo

Você possui Força 9 e tenta empurrar um bloco de pedra — uma ação que exige um teste de Força. Você rola dois dados, conseguindo os resultados "2" e "5". A soma dos resultados é 7, menor que a sua Força 9. O teste é bem-sucedido.

Criando Seu Próprio Personagem

Em vez de jogar com a ficha apresentada na página 8, você pode criar seu próprio personagem. As regras para isso aparecem no fim do livro (comece folheando pela última página). Se esta é a primeira vez que você está jogando, sugerimos que comece com o personagem pronto. Nas próximas vezes em que jogar, quando já estiver habituado com as regras, você poderá criar seu próprio personagem.

Ficha de Personagem

NOME	
RAÇA *Humano*	**CLASSE** *Guerreiro*
FORÇA *9*	**HABILIDADE** *7*
PV *20*	**PM** *10*

VANTAGENS

Ataque Especial • Antes de rolar os dados para definir sua força de ataque, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, role três dados para determinar a sua força de ataque contra esse oponente, em vez de dois.

EQUIPAMENTOS

Espada
Mochila
Saco de dormir

DINHEIRO

Notas

IMPORTANTE

Introdução

Arton é um mundo fantástico. Uma terra de reis e castelos, onde humanos andam lado a lado com elfos, anões e povos ainda mais estranhos. Onde monstros espreitam nas florestas. E onde um Panteão de vinte deuses — do honrado Khalmyr, Deus da Justiça, ao insano Nimb, Deus do Caos — se intromete a todo instante na vida dos mortais.

Para proteger o povo comum dessa bagunça toda, Arton também possui heróis. Espadachins de aluguel, magos estudiosos, ladrões astutos, devotos dos deuses. Eles estão por toda parte, enfrentando de lobos famintos e bandidos de beira de estrada a regentes corruptos e demônios de outras dimensões.

Você é um desses heróis.

Você abandonou sua terra natal para partir pelo mundo em busca de aventura, fama e fortuna. Não é uma vida fácil. Muitas vezes você dorme ao relento, nas vastidões selvagens entre os reinos, com apenas as estrelas como teto. Mas não hoje. Esta noite, você está em uma hospedaria de beira de estrada, no reino de Tyrondir.

Você está tomando um caneco de cerveja no salão comunal da taverna, um espaço iluminado por tochas e ocupado por mesas de madeira, risadas de camponeses e a música de um menestrel. Enquanto bebe, você considera suas opções sobre o que fazer a seguir. Pode ir para o norte, até Cosamhir, uma bela cidade de torres de vidro espiraladas, onde mercadores pagam bem por aventureiros dispostos a escoltar suas caravanas. Pode ir para o sul, onde a fronteira com as terras dominadas pela Aliança Negra — uma horda de goblinoides liderada pelo temido Thwor Ironfist — garante que nunca falte trabalho para pessoas como você. Ou pode sair do reino, indo até a cidade livre de Malpetrim para se juntar à luta dos rebeldes contra a opressão do Império de Tauron e suas legiões de minotauros.

Seus devaneios são interrompidos quando a porta da hospedaria se abre. Junto com o vento frio da noite, que faz as tochas do salão tremeluzirem, entra um homem corpulento, de barba vasta e grisalha, vestindo armadura e capa pesada. O homem limpa a garganta e fala alto, para todos no salão ouvirem.

"O Barão Rulyn, lorde da aldeia de Vagon, convoca todos os aventureiros disponíveis para seu castelo. Um assunto que diz respeito a todos os povos livres do Reinado deve ser discutido sem demora."

Em resposta, as pessoas apenas murmuram entre si. Você olha em volta e entende por quê. Embora a hospedaria esteja cheia, todos são plebeus, fazendeiros, artesãos. Há apenas um herói aqui, apenas uma pessoa que pode responder ao chamado.

Você.

Erguendo-se da mesa, você caminha em direção ao servo de Rulyn. O homem olha-o de cima a baixo e suspira aliviado. "Graças aos deuses, pelo menos um". Ele estende a mão em cumprimento. "Meu nome é Eudaf. Agora vamos. Tenho um cavalo extra e não temos tempo a perder!"

Vocês deixam a hospedaria e partem em um galope rápido, por uma estrada de terra batida que atravessa um bosque. Uma hora depois, o bosque se abre em uma planície e vocês chegam a seu destino. Sob a luz das estrelas, você vê a aldeia de Vagon, formada por casas de madeira e pedra, ruas apertadas e embarradas. No centro de tudo, um enorme vulto negro, pontilhado pela luz de tochas — o castelo do Barão Rulyn. Vocês cruzam os portões, desmontam e entram no castelo. Lá, passam por corredores estreitos e sobem escadarias mais estreitas ainda, até que chegam a uma sala, onde um homem de meia-idade está debruçado sobre uma mesa repleta de mapas da região. O homem tem barba negra, espessa e bem aparada, mas suas costas estão curvadas, e seus olhos estão fundos de olheiras. Ele está usando vestes caras e uma capa forrada com pele, mas sua postura sugere que deveria estar vestindo os andrajos de um aldeão. É um homem poderoso, grande e forte, mas está abatido e terrivelmente preocupado.

Eudaf faz uma mesura, aproxima-se do Barão Rulyn e diz alguma coisa. Então, faz mais uma mesura e se retira do aposento, deixando-o sozinho com o nobre. Rulyn olha para você. "Eudaf me disse que você é um aventureiro. Talvez Khalmyr não tenha se esquecido de nós...". O barão respira fundo e continua. "Ontem, pela manhã, um espião do Rei Balek III alocado na fronteira sul chegou a Vagon. Ele estava com uma flecha cravada nas costas e morreu logo depois de chegar... Mas não antes de nos contar o que havia visto em Khalifor, a cidade-fortaleza que é a base do poder da Aliança Negra. Mais estandartes nas muralhas, indicando a chegada de novos bandos de guerra. Chefes gritando ordens, indicando que esses bandos iriam partir para um ataque. E escravos carregando carroças com suprimentos, indicando que esse ataque seria em breve. Assim que percebeu isso, o espião partiu para Cosamhir. Mas, no caminho, foi atacado e ferido por uma patrulha da Aliança Negra. Ele conseguiu fugir, mas sabia que não chegaria à capital. Por isso veio para cá".

"Meu mago da corte já enviou uma mensagem para o acampamento do Exército do Reinado ao norte. Agora mesmo os soldados devem estar se mobilizando... Mas a verdade é que eles não têm chance. As provações dos últimos anos — a área de Tormenta de Zakharov, o ataque de Mestre Arsenal, as Guerras Táuricas — reduziram as tropas a uma fração do que eram."

"Para ter chance, o Exército do Reinado precisa de um trunfo. E é aí que você entra. Um aventureiro solitário poderia se infiltrar na cidade-fortaleza e descobrir a estratégia da horda goblinoide. É um plano ousado, acima da capacidade de um espião comum — mas não da capacidade de um herói. O que me diz? Não posso obrigá-lo a aceitar a missão, mas posso dizer que se você for bem-sucedido, será recompensado pelo próprio Rei Balek III."

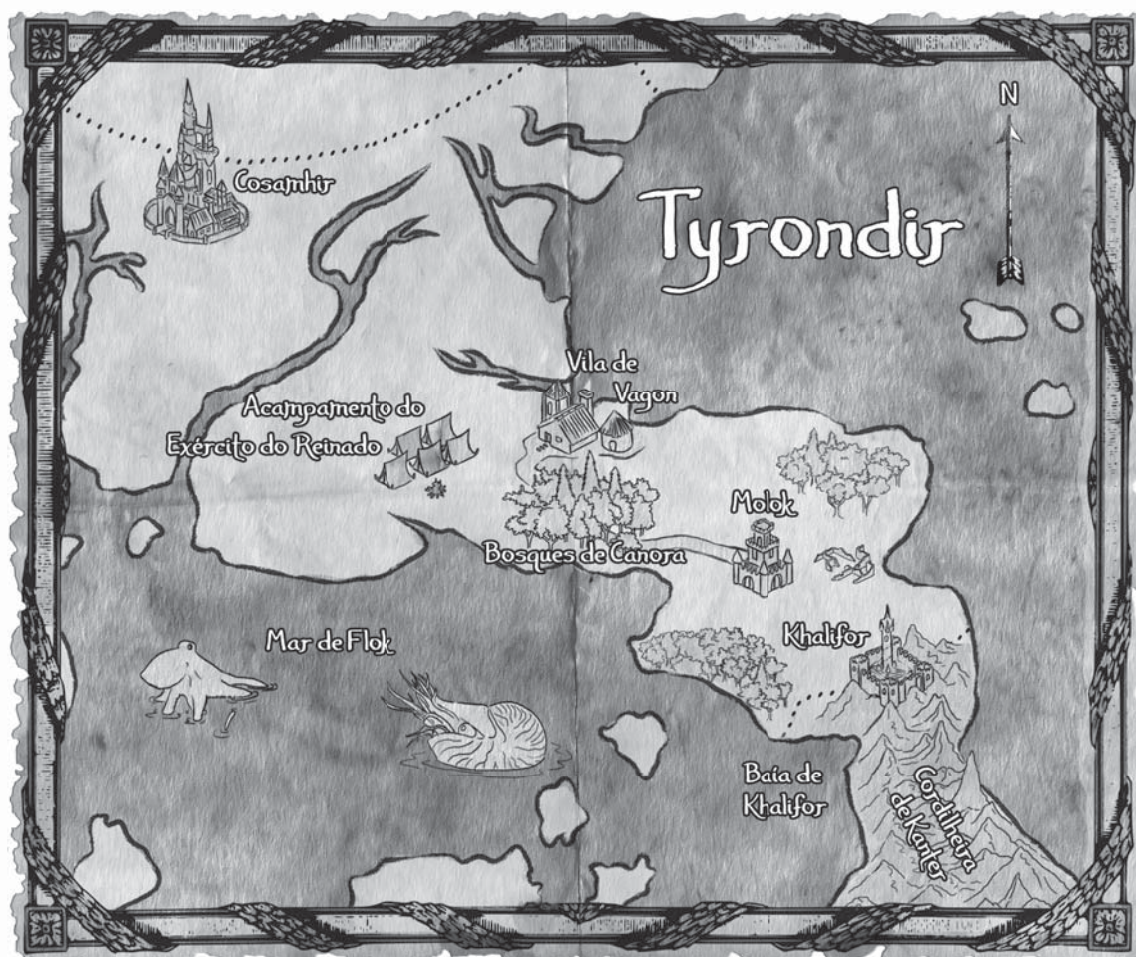
Você engole em seco. Isto será muito mais difícil que escoltar uma caravana... Mas você não cavalgou como um demônio apenas para dizer "não". Você aceita a proposta. "Ótimo", o barão diz. "Descanse pelo resto da noite. Khalifor está longe, e você terá uma longa jornada pela frente". A um comando de Rulyn, um criado surge, e o conduz até um dos quartos do castelo.

Apenas quando está sozinho você percebe que a vida de incontáveis inocentes está em suas mãos. A responsabilidade é grande, mas, se os deuses trouxeram-no até aqui, é porque devem ter planos para você. Pensando nisso, você fecha os olhos e adormece. É sua última noite de sono antes de sua jornada rumo a Khalifor, a cidade-fortaleza que abriga o maior e mais terrível exército que já marchou sobre Arton.

Agora, vá para 1.

1

De manhã, criados conduzem-no até um salão, onde Eudaf e o Barão Rulyn estão esperando por você. Eudaf aponta um mapa aberto em uma mesa. “Khalifor fica a três semanas de viagem daqui. No meio da viagem você passará por Molok, a última comunidade humana antes da cidade-fortaleza. Talvez seja sua última chance de conseguir suprimentos, então sugiro que a aproveite”. Quando o servo termina, é a vez do barão falar. “Lembre-se de sua missão. Entre em Khalifor, descubra os planos de ataque da Aliança Negra e saia de lá. Não tente fazer nada *mais* louco do que isso. Se você cruzar o caminho de Thwor Ironfist, não tente enfrentá-lo. Você não teria chance”. Rulyn pega uma bolsa de couro e estende-a para você. “Há 50 Tibares de ouro aí. Use-os para se equipar. Agora vá, e que todo o Panteão zele por você”.

Anote o *mapa de Tyrondir* e o dinheiro em sua ficha de personagem. Você se despede dos dois e sai do castelo. É uma manhã ensolarada e as ruas de Vagon estão repletas de gente. Você vai procurar itens para sua missão (vá para **170**) ou vai partir direto para os portões da cidade (vá para **56**)?

2

Thalbyr senta na relva, para descansar as pernas. Você faz o mesmo. Alguns minutos depois, as forças de vocês estão renovadas, e vocês retomam a caminhada. Vá para **249**.

3

Você convence o velho halfling, que deixa você comprar *um* item à sua escolha pela metade do preço. Você pode comprar outros itens, mas terá que pagar o preço normal por eles. Você não poderá mais barganhar. Volte para **170**.

4

Os mantos do anão são bordados com uma espada sobreposta a uma balança — o símbolo de Khalmyr, o Deus da Justiça. Você vasculha seu corpo. Em seu pescoço, encontra uma corrente partida; em sua mochila, uma tabuleta de barro. Se você for um anão, vá para **120**. Se for de qualquer outra raça, faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **120**. Se falhar, vá para **79**.

5

O homem pega as moedas, solta uma risada áspera e volta para o bando. Logo, todos os soldados desaparecem no horizonte e você retoma seu caminho. Reduza 10 Tibares de ouro de sua ficha de personagem e vá para **33**.

6

Você desce a elevação. Os goblins e a jovem se voltam para você — eles rosnando, ela intrigada com sua presença. Quando a maga vê que você vai atacar os goblins, fecha o rosto. Você escuta em sua mente: "Nem pense em se intrometer em meus estudos. Saia ou fique me assistindo, mas não os ataque". Você vai atacar os goblins a despeito do que ela disse (vá para **141**), vai obedecer e ficar parado (vá para **212**) ou vai mudar de ideia e ajudar os goblins (vá para **155**)?

7

A criatura derruba a porta e alcança-o ainda dentro da capela, atirando-se em suas costas. Você rola pelo piso da capela, batendo nos entulhos. Perca 2 PV. Você se ergue e vê que a criatura é um homem — ou algo que já foi um homem um dia. Sua pele é branca e áspera, seus olhos são amarelados, seus cabelos são cinzentos e desgrenhados e seus dentes parecem agulhas finas e afiadas. Ele veste trapos que lembram um manto eclesiástico, mas com vários cortes, furos e manchas de sangue seco. Ele estende as mãos para você, tentando segurá-lo para mordê-lo. Sem opção, você se prepara para enfrentá-lo. Vá para **278**.

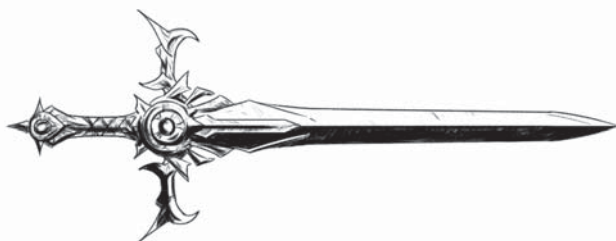
8

Você saca suas armas e grita "Ela não tem culpa de ter nascido assim, mas vocês têm culpa de estarem se portando como selvagens!". Um homem barrigudo, vestindo um avental e empunhando um cutelo, grita de volta: "Ela é uma aberração! E, se você está querendo defendê-la, deve ser uma aberração também!". O açougueiro avança para cima de você. Sua fúria contamina outros plebeus, que também avançam. Vá para **197**.

9

Você sai do bazar. Quando pisa na rua do lado de fora, o velho halfling já está roncando atrás do balcão... Vá para **56**.

10

Você saca suas armas, à espera de um inimigo. Afinal, se está sendo enfeitiçado, deve haver alguém por trás disso! Mas os inimigos já chegaram. Tratam-se dos próprios canários azuis. O canto deles é mágico, e coloca qualquer um que o ouve em um torpor sem fim. Você nem percebe quando desmaia no chão, no meio de sua vigília... Sua aventura acaba aqui, no belo — mas letal — Bosque de Canora.

11

Por séculos, seu povo lutou contra os hobgoblins, no conflito que ficou conhecido como a Infinita Guerra. Apesar do nome, a Infinita Guerra teve um fim. Décadas atrás, Thwor Ironfist, o poderoso goblinoide que viria a se tornar o líder da Aliança Negra, infiltrou-se em Lenórienn, a capital do reino élfico, e sequestrou a Princesa Tanya, filha do Rei Khinlanas. Isso foi um golpe duro para os elfos, que perderam a vontade de lutar. Na batalha seguinte, a capital foi tomada. Sem a capital, o resto do reino foi rapidamente conquistado. Desde então, os elfos sobreviventes têm vagado por Arton sem lar. Muitos decaíram à mendicância...

Este é o caso do mendigo à sua frente. Embora ele esteja sujo e coberto por trapos, você o reconhece pelo que é: um elfo, provavelmente um habitante de Lenórienn, forçado a fugir quando a cidade foi conquistada. Ele nota que você o reconhece. “Há décadas vago pelas ruas das cidades humanas, atormentado pelas lembranças do dia em que nosso reino deixou de ser. Seu sangue é o meu sangue... Por favor, tenha piedade”. Você vai entrar no beco e se aproximar do elfo (vá para **82**) ou vai ignorá-lo e seguir para os portões (vá para **250**)?

12

Você sai da estrada e começa a caminhar em direção à colina. À medida que se aproxima, o som do mar fica mais alto e você começa a discernir o barulho das ondas rebentando contra rochas. Do topo da colina, você certamente conseguirá enxergar o mar.

Com mais alguns minutos de caminhada você chega à base da colina. Daqui, já consegue enxergar melhor a construção: ela é estreita, comprida e feita de pedra, como uma pequena igreja. Na base da colina, um caminho de ladrilhos sobe em direção ao topo. Os ladrilhos estão quase completamente tomados pela grama, mas a subida é suave e deve tomar poucos minutos. Não há nenhum sinal de movimento e, exceto pelo barulho das ondas, nenhum som. Você vai subir a colina até a construção (vá para **31**) ou vai desistir desse lugar lúgubre e voltar para a estrada (vá para **85**)?

13

Ângela consegue disparar um raio de chamas em seu peito. Independentemente do resultado da rodada de combate, role 1d e subtraia o resultado de seus PV. Se você ainda estiver vivo, volte para **288** e continue o combate.

14

Você escuta o som de folhas se partindo bem a tempo de ver um galho com espinhos caindo em cima de você! Sem saber, você pisou num cipó que acionou uma armadilha, provavelmente feita pelo dono da cabana. Role 1d e subtraia o resultado de seus PV. Se ainda estiver vivo, você entra na cabana, sujo e arranhado. Vá para **247**.

15

“Ah, temos um corajoso! De que adianta um aventureiro covarde, não é mesmo? Meu nome é Oldar, diga-se de passagem. Agora, venha até o barril...”. Quando Oldar diz as últimas palavras, todos na taverna

olham em sua direção. Então, o anão abre a torneira. Por um breve instante, o gosto é bom, mas então sua boca queima, sua garganta arde e suas entranhas se incendeiam — a cerveja é *forte!* Vamos ver se você é mais forte que ela... Faça um teste de Força. A não ser que você seja um anão, tem uma penalidade de –2 neste teste. Se você for bem-sucedido, vá para **255**. Se falhar, vá para **91**.

16

"Anões mortos, você disse? Não... Receio não saber nada sobre isso", Thalbyr responde. Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **299**. Caso contrário, vá para **204**.

17

Do outro lado da praça, você avista uma taverna com o nome *O Barril de Tenebra* pintado em roxo sobre uma tabuleta de madeira cinzenta. Quando você entra, percebe que a homenagem à Deusa das Trevas não é à toa — o lugar não tem janelas, e é escuro e abafado. Há meia dúzia de mesas compridas e um balcão, com um barril enegrecido atrás. Como ainda é o meio do dia, o lugar não está cheio, mas mesmo assim há pessoas sentadas — três milicianos descansando em seu intervalo em um canto e quatro camponeses bebendo e conversando em outro.

Você vai:

- ❖ Caminhar até o balcão e falar com o taverneiro? — Vá para **214**
- ❖ Sentar à mesa com os três milicianos? — Vá para **176**
- ❖ Sentar à mesa com os quatro camponeses? — Vá para **223**
- ❖ Sair da taverna e voltar para a praça? — Vá para **156**

18

As bochechas da jovem ficam vermelhas, e seus lábios tremem de raiva. "Quer saber? Só fui atingida por culpa desta varinha! Ela deve estar quebrada! Fique com esta porcaria". Ela atira a varinha no chão — mas, com a queda amortecida pela grama, o objeto fica intacto. A maga então saca uma chave dourada de sua bolsa, e uma porta de madeira se materializa à sua frente. Ela entra pela porta, desaparecendo. Instantes depois, a porta também desaparece. Você fica sozinho na planície.

Você revista os corpos dos goblins e encontra 19 Tibares de ouro. Você olha para a varinha que a maga atirou no chão. Se quiser pegá-la, vá para **133**. Caso contrário, você retoma sua jornada. Vá para **87**.

19

Você pega um dos itens, mas não é rápido o bastante, e Merpin percebe. Ele salta para cima do balcão e vocifera contra você: "Um *roubante!* Eu devia saber! Esse item que você tentou roubar poderia fazer falta para outro aventureiro e causar a morte dele. Não farei mais negócios com você. Vá embora agora ou chamarei a guarda da cidade!". Sem opção, você sai do bazar. Vá para **9**.

20

"Não posso dizer que não estou acostumada. Sempre que um camponês me vê, se assusta. O problema é que quando vários camponeses se juntam, o medo vira ódio. De qualquer maneira, obrigada". Adicione 2 pontos de relação com Asha. Se quiser falar mais alguma coisa, volte para **189**. Se quiser ir dormir, vá para **276**.

21

A estrada segue em direção ao sul, flanqueada por bosques e colinas. Algumas horas de caminhada depois, o sol começa a se pôr e você monta acampamento. A noite transcorre sem problemas e de manhã você retoma sua jornada. Após algumas horas, começa a perceber sinais de abandono. Em alguns trechos, a vegetação rasteira toma conta da estrada; em outros, você tem que desviar de troncos caídos.

Há dez anos, as tropas da Aliança Negra tomaram a cidade-fortaleza de Khalifor, ao sul. Desde então, grupos de guerra goblinoides têm avançado cada vez mais para dentro do reino, queimando fazendas, destruindo vilarejos e escravizando o povo. Temendo por sua segurança, os habitantes das cidades evitam abandonar a segurança das muralhas. Não é à toa que a estrada à frente parece tão abandonada...

Sabendo que a região para a qual você está indo é perigosa, você deixa suas armas a postos e se mantém atento. No meio da tarde, você avista movimento à frente. Vindo pela estrada, na direção contrária à sua, um grupo grande — pelo menos vinte homens, pela poeira que erguem. Você vai se aproximar do grupo para conversar (vá para **35**) ou vai se esconder na beira da estrada (vá para **220**)?

22

Lute contra os quatro goblins ao mesmo tempo.

Goblin 1	Força 6	❖	PV 5
Goblin 2	Força 7	❖	PV 4
Goblin 3	Força 6	❖	PV 4
Goblin 4	Força 7	❖	PV 5

Se você vencer, vá para **241**. Se o combate ainda estiver acontecendo no fim da rodada 3, vá para **270**.

23

Ela abaixa os olhos. "Talvez...". Ela vira para o lado, preparando-se para dormir. "Amanhã devemos chegar a Khalifor, e preciso estar descansada. Boa noite". Adicione 2 pontos de relação com Asha e volte para **50**.

24

A mariposa passa voando por você, as asas abertas bem na altura do seu pescoço. Sua cabeça voa longe, e seu corpo sem vida cai no chão de folhas. Pelo menos foi uma morte rápida e indolor.

25

Você entra na clareira e se aproxima dos corpos. Todos estão mortos, suas peles duras e frias ao toque — na verdade, *geladas*. Um calafrio percorre sua espinha quando você percebe que a clareira está completamente silenciosa, sem nenhum pio de pássaro, canto de grilo ou coaxar de sapo. O que você faz?

- ❖ Revista o anão de mantos? — Vá para **4**
- ❖ Revista os anões de cota de malha? — Vá para **75**
- ❖ Sai da clareira o quanto antes? — Vá para **104**

26

A praça é cercada por prédios geminados, quase todos com tabuletas dizendo "Estalagem". Não é de se espantar. À medida que a Aliança Negra avança pelo sul de Tyrondir há cada vez mais refugiados, que vêm para Molok em busca da segurança de seus muros. Embora achar uma pousada seja fácil, achar uma *vaga* é outra história. Todas estão lotadas, e você precisa sair da praça e andar pela cidade por horas até encontrar um quarto disponível. Um halfling velho e cansado diz: "São cinco Tibares de ouro. Inclui um banho e uma refeição, mas o pagamento é adiantado!". O preço é exorbitante, mas você já estava esperando por isso. Se quiser pagar e dormir, desconte 5 TO de sua ficha de personagem e

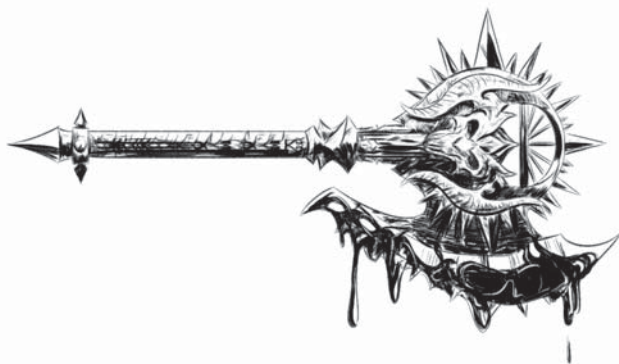
vá para **202**. Caso contrário, volte para a praça central, indo para **156**. Você pode lançar *comando* ou *enfeitiçar pessoa* sobre o estalajadeiro para exigir um quarto de graça. Se fizer isso, gaste 3 PM e vá para **202**.

27

Lute contra o inumano!

Inumano	Força 8	❖	PV 10

O inumano só pode ser ferido completamente por magias e armas mágicas. Como você não tem nenhuma arma mágica, o dano por ataques que você causa nele é reduzido à metade (arredondado para baixo). Por exemplo, se sua força de ataque for 5 pontos maior que a do inumano, você causará apenas 2 pontos de dano. Se o inumano causar dano em você, vá para **121**.

Se você vencer, vá para **74**.

28

Gaste 4 PM. Você conjura seu feitiço e os dois ladrões correm como crianças assustadas, fazendo algumas pessoas suspeitarem de um monstro nos becos. Mais atento do que nunca, você continua seu caminho. Alguns minutos depois, chega aos portões. Antes de sair, você dá uma última olhada nas ruas e prédios. Molok se tornou um lugar perigoso, mas você sabe que a cidade não é *nada* comparada a Khalifor. Pensamentos sombrios ameaçam tomar conta de sua mente, mas você balança a cabeça e os afasta. Vá para **103**.

29

Se você tiver Sobrevivência, vá para **272**. Caso contrário, vá para **137**.

30

Alguns minutos depois, os bolsos de algumas pessoas estão mais vazios, e os seus, mais cheios. Role 2d e adicione o resultado aos seus Tibares de ouro. Volte para **156**, mas você não poderá mais furtar — algumas pessoas já perceberam que há um larápio entre as tendas e barracas, e é muito arriscado continuar.

31

Você sobe até o topo da colina. Poucos metros após a construção, ela termina num penhasco que dá direto para o mar. É uma queda de pelo menos cinquenta metros, interrompida por rochas banhadas pela água. Daqui de cima, a vista é bela, com o mar cinza chumbo se estendendo até o horizonte, pontilhado por pequenas ilhas rochosas. Na época em que a cidade-fortaleza de Khalifor era dominada por humanos, grandes navios de guerra patrulhavam essas águas, e soldados mantinham torres de vigia nas ilhas. Quando as tropas da Aliança Negra começaram seu longo sítio à cidade-fortaleza, as patrulhas pararam e criaturas das profundezas começaram a vir à tona. Diz a lenda que, em uma noite de tempestade, dezenas de tentáculos gigantescos surgiram da água do mar, se enroscaram nas torres de vigia e levaram-nas para baixo. Todas as sentinelas morreram. Como, após isso, Khalifor foi tomada pelos goblinoides, as águas nunca mais foram navegadas, sendo desde então domínio de monstros submarinos.

Após observar o mar por alguns instantes, você caminha de volta para a construção. Ela é feita de blocos de pedra empilhados, com buracos onde antes deveriam existir janelas, e uma porta, cuja madeira já está apodrecida. Você empurra a porta e entra silenciosamente. Se você for um anão ou goblin, ou se tiver um *lampião*, vá para **64**. Caso contrário, vá para **300**.

32

No fundo do barranco a vegetação chega à sua cintura, e você precisa cortar arbustos e folhagens para avançar. Quando você chega até a fonte do brilho que havia visto lá de cima, descobre que se trata de um antigo escudo metálico, já meio enferrujado. Você se abaixa para mexer no escudo — apenas para descobrir um cadáver semidevorado escondido na vegetação!

Recompondo-se do susto, você analisa o corpo. Ele já está morto há um bom tempo — onde ainda existe carne, ela está enegrecida. Pelo porte e equipamento, provavelmente era um humano guerreiro — além do escudo, vestia uma cota de malha e portava uma espada, ainda embainhada. O pobre coitado está repleto de marcas de mordidas, com vários pedaços de carne faltando. Provavelmente foi morto por uma fera do bosque... Mas nesse caso, por que o animal não o devorou completamente? E por que o homem nem mesmo sacou sua espada? Você mexe no corpo à procura de mais alguma pista, mas tudo que consegue encontrar é uma algibeira com 15 Tibares de ouro. Pegue-os se quiser: não é como se o infeliz fosse ter uso para essas moedas... O resto do equipamento está enferrujado e não tem valor. Sem ter mais o que fazer, você sobe o barranco e volta a procurar a estrada para sair do Bosque de Canora. Vá para **159**.

33

Você segue pela estrada. Logo anoitece, e você monta acampamento novamente. Recupere 1 PV e 1 PM pela noite de sono. O terceiro dia de sua viagem amanhece cinzento, com o sol escondido atrás de nuvens pesadas e um vento gélido soprando do sul. Você continua sua jornada solitária, perdido em pensamentos sobre um futuro glorioso, no qual você salva o Reinado e é convidado para servir no Protetorado do Reino, o grupo de heróis que atua sob as ordens da Rainha-Imperatriz Shivara...

Você é arrancado de seus devaneios quando enxerga uma coluna de fumaça à frente. Você corre para ver do que se trata e, alguns minutos depois, avista uma pequena fazenda perto da estrada. Há um celeiro em chamas — a fonte da fumaça — e uma casa com as portas e janelas trancadas. Ao redor da casa, quatro goblins. Eles rosnam e atiram pedras contra a construção. O que você faz?

- ❖ Grita, corre e ataca os goblins? — Vá para **281**
- ❖ Aproxima-se furtivamente? — Vá para **45**
- ❖ Lança a magia *pânico* nos goblins? — Vá para **178**
- ❖ Segue seu caminho, ignorando a fazenda? — Vá para **102**

34

Gaste 3 PM. Você conjura o feitiço, mas nada acontece. Esta magia não afeta monstros! Se quiser lançar outra magia, volte para **181**. Caso contrário, terá que lutar contra a fera. Vá para **280**.

35

Quando você se aproxima, vê que o grupo é formado por soldados. Todos são humanos adultos e quase todos têm compleição pálida, com cabelos e olhos claros. Seu equipamento — espadas, escudos, bestas e armaduras de placas — é impecável. Sua marcha é disciplinada. Liderando o grupo, um oficial de nariz empinado. Em sua couraça há um brasão, um leopardo negro sobre um fundo branco. É o brasão de Yuden, uma nação militarista e intolerante, com um sentimento de superioridade e "pureza racial". Yuden é parte do Reinado, mas não é segredo que muitos dos seus habitantes discordam das políticas igualitárias da Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade.

Quando o vê, o oficial diz: "Saia do caminho, plebeu. O 5º Pelotão da Companhia dos Garras Negras está passando". Ele mal olha para você. O que você diz?

- ❖ "Não sou plebeu. Sou um aventureiro a serviço do Lorde de Vagon." Vá para **259**
- ❖ "Nome pomposo para um bando de vinte almofadinhas..." Vá para **108**

Se não quiser dizer nada e sair do caminho do pelotão, vá para **94**. Se quiser lançar uma magia, vá para **151**.

36

Gaste 3 PM. Você lança sua magia sobre Merpin e ordena que ele dê suas mercadorias para você. Mas a vontade do halfling é forte! Ele fecha os olhos com força, balança a cabeça e concorda apenas em deixar você comprar *um* item à sua escolha pela metade do preço. Você pode comprar outros itens, mas terá que pagar o preço normal por eles. Volte para **170**.

37

Você se recosta em um tronco para descansar um pouco, sabendo que avançar pela mata no estado em que você se encontra pode ser perigoso. É um dia agradável, e as folhas da árvore protegem-no do sol. Seus olhos começam a ficar pesados... Pouco antes de fechá-los, você tem a impressão de ver vários canários azuis nos galhos acima de você. Mas não importa. A música deles é bela, e ajuda-o a dormir...

Infelizmente, este é um sono do qual você jamais irá despertar. Pois o canto dos pássaros é mágico e coloca qualquer um que o ouve em um torpor sem fim. Sua aventura acaba aqui, no belo — mas letal — Bosque de Canora.

38

O urso-coruja cai com um gemido longo. Enquanto recupera seu fôlego, você olha para a trilha de folhas amassadas e galhos partidos que ele abriu. A uns vinte metros de onde você está, você vê uma gruta, provavelmente o lar da fera. Ursos-corujas estão entre os animais mais agressivos de Arton — nem mesmo druidas conseguem lidar com eles — e você não deve ter sido o único aventureiro atacado. Você vai até a gruta e confirma sua suspeita. Há diversas carcaças, tanto de animais quanto de viajantes de várias raças. Você vasculha o lugar. A maior parte do equipamento já estragou, mas espalhado pelo chão você encontra 35 Tibares de ouro e um amuleto peculiar, feito de madeira esculpida no formato de uma folha. Anote o *amuleto de madeira* e o dinheiro em sua ficha de personagem. Você parte do covil tão rapidamente quanto entrou, para não ser encontrado pelos canários azuis. Vá para **61**.

39

Lute contra o inumano!

Inumano	Força 8	❖	PV 10

O inumano só pode ser ferido completamente por magias e armas mágicas. Como você não tem nenhuma arma mágica, o dano por ataques que você causa nele é reduzido à metade (arredondado para baixo). Por exemplo, se sua força de ataque for 5 pontos maior que a do inumano, você causará apenas 2 pontos de dano. Se o inumano causar dano em você, vá para **112**.

Se você vencer, vá para **209**.

40

Você revista as bolsas de couro dos ladrões e encontra 18 Tibares de ouro. Mais atento do que nunca, você continua seu caminho. Alguns minutos depois, chega aos portões. Antes de sair, você dá uma última olhada nas ruas e prédios. Molok se tornou um lugar perigoso, mas você sabe que a cidade não é *nada* comparada a Khalifor. Pensamentos sombrios ameaçam tomar conta de sua mente, mas você balança a cabeça e os afasta. Vá para **103**.

41

Por mais cuidadoso que você seja, é muito difícil passar por um desfiladeiro rochoso sem fazer nenhum barulho. Você acaba pisando num pedaço de cascalho, que rola e atrai a atenção do monstro. Sem alternativa, você saca suas armas. Vá para **236**.

42

A jovem aproxima-se de você. “Obrigado. Ninguém nunca... Havia me defendido antes. Vim para cá porque achei que este lugar seria mais tolerante. Afinal, é uma cidade de fronteira, cheia de forasteiros. Mas estava errada”. De perto, você consegue vê-la melhor. Por baixo do capuz, ela tem cabelos vermelhos como fogo, que lhe emprestam um ar selvagem e confiante. “Meu nome é Asha. Agradeço pela ajuda, mas agora preciso seguir meu caminho. Boa sorte no seu”. Após se despedir, ela some no meio da multidão. Se a qualquer momento o texto do livro perguntar se você conheceu Asha, some 20 ao número da referência em que estiver e vá para esta nova referência. Depois que a jovem lefou parte, você continua em direção à praça. Vá para **156**.

43

Durante a noite, você escuta galhos se partindo, folhas sendo amassadas e pássaros levantando voo. Há *algo* nas redondezas, embora você não saiba o quê. Felizmente, o monstro não encontra seu acampamento discreto. Infelizmente, você perde 1 PV e 1 PM pela noite mal dormida. De manhã, você retoma sua caminhada. Vá para **138**.

44

Qual magia você vai lançar?

- ❖ *Comando*, *enfeitiçar pessoa* ou *pânico* — Vá para **86**
- ❖ *Invisibilidade* — Vá para **125**

Se não quiser ou não puder lançar um desses feitiços, volte para **288**.

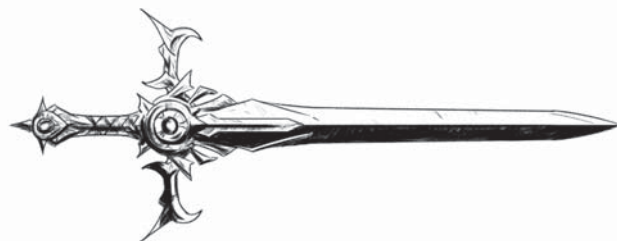
45

Faça um teste de Habilidade. Se você tiver Crime, recebe um bônus de +2. Se for bem-sucedido, vá para **60**. Se falhar, vá para **252**.

46

Lute contra as duas asas-assassinas ao mesmo tempo.

Asa-Assassina 1	Força 5	❖	PV 3
Asa-Assassina 2	Força 4	❖	PV 4

Se uma asa-assassina rolar um valor duplo em sua força de ataque (por exemplo, dois “3”, dois “6”, etc.), vá para **24**. Se você vencer sem que uma asa-assassina role um duplo em nenhuma rodada de combate, vá para **162**.

47

Quando você insiste no assunto, Thalbyr se levanta e olha em sua direção. “Pois bem, não sou clérigo de Khalmyr. Ou, pelo menos, não sou mais... Pois na fé do Deus da Justiça não encontrei conforto quando precisei. Minha esposa era uma sentinela da Montanha de Ferro e morreu em batalha contra trolls subterrâneos. Os patriarcas do templo se recusaram a ressuscitá-la, alegando que o ritual necessário era muito caro para ser feito em uma sentinela. Nesse momento, me voltei a Tenebra. A Deusa das Trevas é a senhora de tudo que vive na escuridão... Incluindo mortos-vivos. Não me orgulho disso, mas iria usar a bênção de Tenebra para trazer minha amada de volta. Mesmo que ela voltasse como uma sombra, pelo menos estaríamos juntos. Mas não tive chances de fazer isso. Os patriarcas do templo descobriram o que eu estava tentando fazer, e fui considerado criminoso. Tive que fugir, e aqui estou”. A expressão de Thalbyr muda, ficando mais fechada e ameaçadora. Você nota que ele cerra os punhos, e eles se recobrem de uma energia púrpura. “Se quiser me levar à justiça de Doherimm, irei matá-lo, assim como matei o destacamento de anões que eles enviaram atrás de mim”. O que você diz?

- ❖ “Você é um assassino, Thalbyr. Precisa pagar pelo que fez.” Vá para **171**
- ❖ “Não quero confusão! Siga seu caminho que seguirei o meu.” Vá para **80**
- ❖ “Se eu deixá-lo partir, como saberei que não irá matar outras pessoas?” Vá para **274**

48

Você corre para procurar um esconderijo. Mas, estando em um terreno amplo e plano, não consegue encontrar nenhum. O grupo acaba vendo-o. São soldados de Yuden, uma nação militarista e intolerante. Vendo que você estava tentando se esconder, não pensam duas vezes. Eles sacam bestas e disparam à vontade. Alguns riem da própria crueldade, outros atacam com precisão e profissionalismo frio. Sem cobertura nenhuma, você é um alvo fácil. Sua aventura acaba aqui.

49

Você corre na direção dos goblins, gritando para atrair a atenção deles. Funciona — os três se voltam para você, rosnando e se movimentando para cercá-lo. Lute contra os três goblins ao mesmo tempo.

Goblin 1	Força 6	❖	PV 5
Goblin 2	Força 7	❖	PV 4
Goblin 3	Força 6	❖	PV 4

Se você vencer, vá para **132**.

50

Por mais três dias você avança em direção a Khalifor. Ao redor, a paisagem piora, a planície substituída por um descampado árido, terra seca no lugar de relva. No terceiro dia, o terreno fica íngreme e rochoso, coberto de cascalho afiado e blocos de pedra com três metros de altura. À frente, o horizonte é dominado pelas montanhas da Cordilheira de Kanter, numa das quais está encravada a cidade-fortaleza de Khalifor. Antes já não havia sinais de humanos, mas agora mesmo animais são raros. Alguns insetos rastejam pelo solo duro e estéril, mas fora isso não há sinal de vida. É como se o domínio da Aliança Negra não tivesse matado apenas os habitantes do lugar, mas também o *próprio lugar em si*. Você sabe que na horda goblinoide há xamãs que veneram Ragnar, o Deus da Morte, e não se espantaria se os

poderes sombrios desses xamãs estivessem drenando a vida da terra. Recupere 3 PV e 3 PM pelas noites de sono e vá para **164**.

51

Faça um teste de Habilidade. Se você tiver uma *corda com arpéu*, recebe um bônus de +2. Se for bem-sucedido, vá para **284**. Se falhar, vá para **169**.

52

Gaste 3 PM. Você conjura o feitiço, mas nada acontece. Esta magia não afeta monstros! Se quiser lançar outra magia, volte para **119**. Caso contrário, terá que lutar contra as mariposas. Vá para **46**.

53

"Também estou indo para Molok, embora este não seja o destino final de minha jornada", o anão responde. "Podemos ir juntos, mas viajarei esta noite, pois tenho pressa". Se quiser seguir com o clérigo, vá para **157**. Caso contrário, vá para **191**.

54

Gaste 4 PM. Você lança sua magia, e os dois hobgoblins partem em disparada, montados em seus wargs. Entretanto, sua felicidade dura pouco. Alguns minutos depois, os hobgoblins voltam! Assim que o efeito da magia terminou eles o seguiram — algo fácil para eles, uma vez que os wargs já haviam sentido seu cheiro. Você terá que enfrentá-los. Vá para **205**.

55

Você segue pelo desfiladeiro. Alguns minutos depois, ele termina em um imenso portão de ferro negro. Em uma passarela no topo do portão, dois bugbears — goblinoides gigantes, com mais de dois metros de altura e corpos musculosos, cobertos de pelos — olham para você. Um deles diz: "Hrm, a comida agora vem até nós". O outro, entretanto, grita: "Não seja idiota! Se o soldado múltiplo o deixou passar, é porque ele é um espião do General". Os dois bugbears se encaram e rosnam por alguns instantes, mas enfim giram uma pesada manivela que aos poucos abre uma das folhas do portão.

Você vai cruzar o portão negro e entrar em Khalifor, mesmo sabendo que provavelmente não sairá de lá vivo (vá para **239**) ou vai desistir da missão e fugir enquanto pode (vá para **84**)?

56

Você avança pelas ruelas da vila, em direção aos portões, quando escuta uma voz cansada vindo de um beco. "Pare, aventureiro, e venha até mim". Olhando na direção da voz, você vê um vulto, meio oculto pelas sombras dos prédios. Ele está coberto de trapos e a única coisa que você consegue ver de seu rosto são seus olhos profundos e cinzentos. Se você for um elfo, vá para **11**. Se você for de qualquer outra raça, pode entrar no beco e se aproximar do estranho (vá para **179**) ou ignorá-lo e seguir para os portões (vá para **250**).

57

Quando o inumano o atinge, você sente um frio cortante, e sua arma imediatamente parece mais pesada. O morto-vivo está drenando sua energia! Perca 1 ponto de Força. Volte para **278** e continue o combate — mas diminua sua Força em 1 cada vez que for atingido.

58

A lefou fica espantada com suas palavras. "Isso... Sua missão... É mais importante do que eu imaginava". Ela olha para os lados, procurando por palavras. "Então estou arriscando minha vida para salvar o povo que me odeia?". O que você diz?

❖ "Bem, me prometeram uma recompensa entregue pelo próprio Rei Balek III..." Vá para **265**

❖ "Não acho que realmente odeiem você. Acho que *não a conhecem*. Se conhecessem, não iriam odiá-la." Vá para **23**

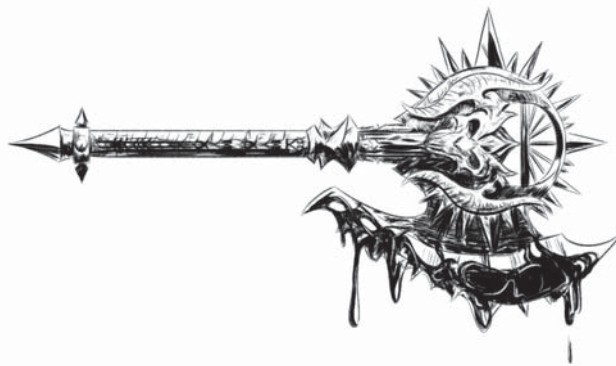
59

Você diz que é um aventureiro a serviço do Rei Balek III e pergunta o que está acontecendo. Um homem barrigudo, vestindo um avental e empunhando um cutelo, dá um passo em sua direção, vociferando: "Veja você mesmo! Ela é uma... Uma *coisa!* Já não bastam os goblins, agora temos que lidar com uma aberração?". O que você diz?

❖ "Você está certo. Ela é uma aberração e deve ser expulsa daqui." Vá para **279**

❖ "Não julgue-a por ser diferente. Se ela não cometeu nenhum crime, deixem-na em paz." Vá para **173**

60

Você usa a relva alta como cobertura e se aproxima dos goblins sem ser visto. Eles estão tentando entrar na casa. Enquanto você observa, um deles fala no idioma comum, ainda que com dificuldade. "Sair da casa! Ou nós queimar tudo!". Em resposta, uma das janelas abre uma fresta, e um virote de besta dispara para fora, atingindo e matando um dos goblins. Os outros uivam e investem contra a porta, com facas e machadinhas. A construção, humilde, não vai durar muito. Você vai sair de seu esconderijo e atacar os goblins (vá para **89**) ou vai voltar à estrada, abandonando os donos da casa à própria sorte (vá para **102**)?

61

Sem querer ficar nem mais um minuto neste lugar maldito, você corre pela estrada. Enfim, as árvores terminam e a mata se abre em uma planície. Você sobreviveu ao Bosque de Canora! Aliviado, você retoma sua caminhada e avança até o fim do dia, quando acampa e dorme com o céu estrelado como teto. O sexto dia transcorre sem problemas. Ao entardecer, a estrada faz uma curva para o leste. De acordo com o mapa, em mais quatro dias você chegará à vila de Molok — a última etapa de sua jornada antes de Khalifor. Recupere 2 PV e 2 PM pelas duas noites de sono.

No sétimo dia você começa a escutar o som do mar à sua direita — a estrada corre perto da costa. Entretanto, o caminho continua solitário. Em vez de praias, o litoral de Tyrondir é composto de penhascos rochosos, sendo impróprio para navegações e vilas costeiras. O único sinal de vida que você vê são eventuais bandos de corvos, empoleirados nas árvores na beira da estrada. Eles grasnam e alçam voo quando você passa perto. Ao

entardecer, quando o céu já está passando do laranja para o púrpura, você avista uma construção ao sul, no topo de uma pequena colina. De longe, é difícil notar do que se trata. Você vai se aproximar, talvez para passar a noite sob um teto (vá para **12**) ou vai seguir pela estrada e dormir ao relento (vá para **85**)?

62

Ela revira os olhos. "Claro, não confie na lefou! Já devia saber". Ela vira para o lado e dorme — ou pelo menos fecha os olhos e fica quieta. Subtraia 2 pontos de relação com Asha e volte para **50**.

63

Você encontra uma vala coberta por arbustos ao lado da estrada e se atira nela. À medida que o grupo passa por seu esconderijo, você vê que estes são soldados de Yuden, uma nação militarista e intolerante. Yuden é parte do Reinado, mas não é segredo que muitos dos seus habitantes discordam das políticas igualitárias da Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade. E, embora esse pelotão deva fazer parte do Exército do Reinado, você não sabe o que seus soldados poderiam fazer sem testemunhas por perto... Você suspira aliviado por ter se escondido. Quando o último soldado desaparece no horizonte, você retoma seu caminho. Vá para **33**.

64

Por dentro, a construção está ainda pior. O piso de pedra está cheio de rachaduras e restos de cadeiras apodrecidas. No fundo, há um altar de pedra e uma porta de madeira, em melhores condições e aparentemente trancada. O lugar é uma antiga igreja. Avançando pelo entulho, você vê diversas manchas no chão e nas paredes. Com horror, você descobre que são manchas de sangue! Na porta do fundo, há uma mancha maior e circular. Perfeita demais para ter sido feita pelo espirro de um corte, parece mais uma pintura. Se você for um clérigo, vá para **289**. Caso contrário, faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **289**. Se falhar, vá para **282**.

65

Gaste 4 PM. Os goblins fogem correndo. Antes que eles possam sumir na planície, a jovem dispara quatro esferas de energia prateada, que os atingem e derrubam. Então, ela caminha até você. Mas, em vez de agradecer, grita e bate o pé no chão: "Quem você pensa que é? Tem noção do tempo que levei para encontrar aqueles goblins? E agora, por sua culpa, não tive um desafio decente. Prepare-se, vamos duelar". O que você diz?

- ❖ "Espere um pouco... Quem é você?" — Vá para **221**
- ❖ "Está bem, vamos lutar." — Vá para **288**

66

Você pensa um pouco e responde: "66 anos!". O eremita crispa as mãos, cerra os poucos dentes que tem e saltita, furioso. "Argh! Odeio quando a ordem ganha do caos! Dar as respostas certas é muito chato. Não saber é melhor, pois mantém as possibilidades!". Ele para de pular, o encara nos olhos e sussurra: "Mas

eu disse que iria ajudá-lo se você *acertasse*, e às vezes cumpro minhas promessas. Porque, se eu nunca fizesse o esperado, seria muito previsível". O ancião volta a saltitar, mas concentrado, com os olhos fechados e murmurando palavras ininteligíveis. "Pronto! Você foi abençoado pelo Caos, e não precisa mais temer o azar". Nada parece acontecer, mas você sente um formigamento estranho em sua nuca... O velho faz uma mesura desajeitada e sai correndo e pulando, logo desaparecendo atrás de um rochedo. Assim que ele some, você escuta um grito ecoando pela encosta: "Estou torcendo por você! Ou não...".

Anote *bênção do Caos* em sua ficha de personagem. A qualquer momento durante sua aventura, se você falhar num teste de Habilidade, poderá ignorar a falha e considerá-la um sucesso. Quando fizer isso, apague a *bênção do Caos* da sua ficha. Vá para **245**.

67

Assim que você derrota os mais exaltados, o resto da turba foge e se dispersa. Antes que os milicianos cheguem, você e a jovem lefou correm para um beco. Vá para **42**.

68

"O que está fazendo?", Thalbyr grita quando você saca sua arma. Quando você avança na direção dele, ele cerra seus punhos, que se recobrem de uma energia púrpura. Vá para **171**.

69

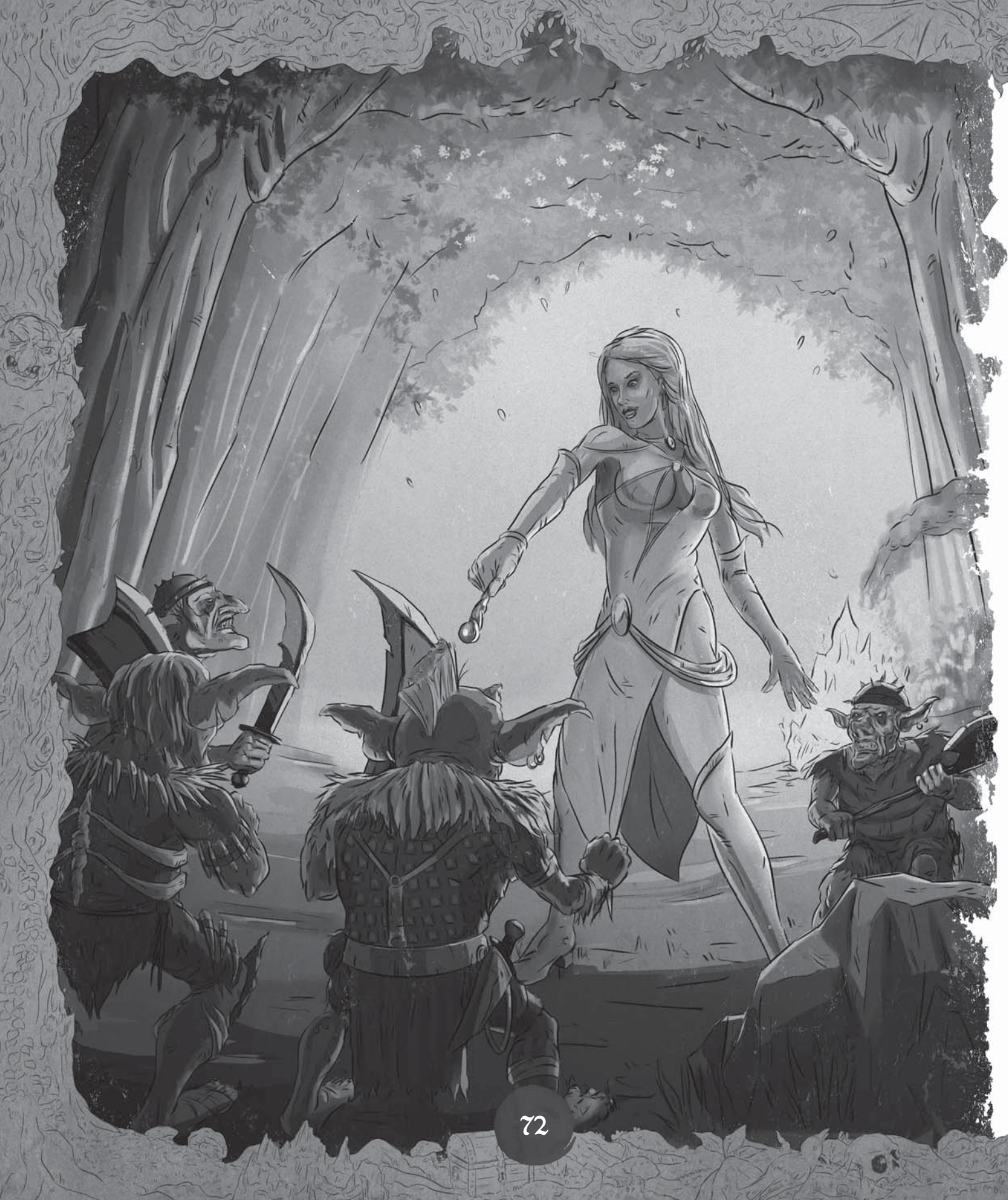
Você pega algumas pedras do chão e atira-as nos galhos das árvores ao seu redor, espantando os pássaros. Sua música é substituída pelo farfalhar de asas, até que eles somem. Você pisca... E o sono começa a passar. O cansaço que você estava sentindo era causado pela canção dos canários! Você aperta o passo para encontrar a estrada e sair daqui de uma vez. O Bosque de Canora já não parece mais um lugar tão belo assim... Vá para **193**.

70

Na noite do nono dia de viagem desde Molok, você e Asha montam acampamento atrás de um bloco de pedra. Quando se preparam para deitar, Asha diz: "Belo lugar para o qual me trouxe!". Ela fala rindo, mas então sua expressão muda e fica séria. "Sabia que estávamos indo para Khalifor, mas... O que vamos fazer lá? Disse que iria ajudá-lo e é isso que vou fazer, mas se estou indo para um dos lugares mais perigosos de Arton, gostaria de saber por quê". O que você diz?

- ❖ "Minha missão é secreta, não posso revelá-la." — Vá para **62**
- ❖ "A Aliança Negra irá atacar Tyrondir. Estou indo até Khalifor para roubar os planos de ataque, para que o Reinado tenha uma chance na batalha." — Vá para **58**
- ❖ "Estou atrás de Thwor Ironfist. Já está na hora de alguém ensinar uma lição àquele goblin gigante!" — Vá para **154**

71

Com mais algumas horas de caminhada, você avista terras aradas e, ao longe, um moinho. Você está se aproximando de Molok. Vá para **98**.

72

É meio dia, e o sol brilha forte no céu claro, pontilhado de nuvens brancas. A imensidão da planície faz seus pensamentos vagarem e, em sua mente, você vê uma grande batalha, na qual o Exército do Reinado derrota a Aliança Negra graças aos planos que você conseguiu. Você é arrancado de seus devaneios por um clarão vindo de trás de uma elevação à frente. Você corre até a elevação e, quando chega ao topo, vê uma cena inusitada do outro lado. Quatro goblins cercam uma jovem humana. Os goblins vestem armaduras de couro e empunham espadas com lâminas curvas e negras. Um deles usa peles e ossos por cima da armadura. Já a humana é o exato oposto dos goblins. Alta e esbelta, tem cabelos loiros lisos e compridos, olhos azuis e traços delicados, com nariz fino e arrebitado. Usa um vestido elegante e um sapato cravejado de joias, e empunha uma varinha. Embora seu vestuário seja incongruente para os ermos de Tyrondir, ela não parece estar com medo. Pelo contrário! A jovem sorri para os goblins e aponta sua varinha para eles. Os goblins, embora estejam cercando-a, parecem hesitantes em avançar. Então você percebe — caído na relva, há um goblin morto, fumaça saindo de seu corpo chamuscado. O que você faz?

- ❖ Corre para ajudar a jovem humana? Vá para **6**
- ❖ Corre para ajudar os goblins? Vá para **155**
- ❖ Lança a magia *pânico* nos goblins? Vá para **65**
- ❖ Fica parado, observando o que vai acontecer? Vá para **212**

73

Você pega um dos itens sem ser visto. Volte para **170**, escolha um item qualquer da lista e anote-o em sua ficha de personagem. Entretanto, você não poderá mais furtar — Merpin ficou desconfiado, e é muito arriscado continuar.

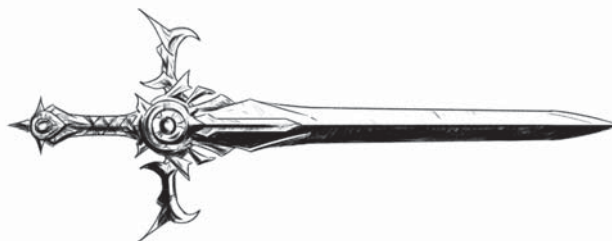
74

O inumano guincha e cai no chão, inerte. Em poucos segundos, o corpo dele murcha, seca e se desfaz numa nuvem de pó. Aos poucos, seu vigor retorna. Recupere quaisquer pontos de Força que você tenha perdido durante a luta. Você resolve sair deste lugar amaldiçoado de uma vez. Vá para **243**.

75

Você se aproxima de um dos anões caídos. Ele era musculoso, com barba farta decorada com anéis de ferro. Caído no chão, ao lado do corpo do anão, há um machado de batalha, sua lâmina gravada com runas. Sua cota de malha está intacta, e seu machado está limpo. Ele portava uma mochila com material de viagem: provisões, roupas, utensílios para cozinhar e manta para dormir. Nada especialmente valioso. Com uma olhada rápida, você vê que os outros soldados anões portavam o mesmo tipo de equipamento. Você vai pegar um dos machados do chão (vá para **99**), revistar o corpo do anão de mantos, se ainda não tiver feito isso (vá para **4**), ou sair da clareira (vá para **104**)?

76

O rosto do homem se contorce de raiva quando você se recusa a pagá-lo. "Lixo do Reinado! Você vai se arrepender disso...". Ele saca uma espada grande e larga e avança em sua direção. Os outros soldados percebem o que está acontecendo e se viram para assistir, mas não se envolvem. Sem alternativa, você se prepara para se defender. Vá para **117**.

77

Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, você consegue escapar. Vá para **160**. Se falhar, ainda assim consegue fugir, mas não antes de ser atingido pelas garras compridas do troll. Role 1d e subtraia esse valor de seus PV; se ainda estiver vivo, vá para **160**.

78

Você diz que precisa se infiltrar em Khalifor para evitar um massacre, e que qualquer ajuda seria bem-vinda. O acólito olha-o com seriedade. "Acredito em você. Mas meus poderes são limitados, e tudo que posso fazer é curar seus ferimentos".

Se você estiver ferido, o acólito lança uma magia de cura sobre você. Recupere 1d PV. Caso contrário, não há nada que ele possa fazer para ajudá-lo. Se você tiver outra pergunta ao acólito, volte para **206**. Se não quiser perguntar mais nada, você se despede, sai do templo e volta para a praça. Volte para **156**.

79

A tabuleta está escrita num alfabeto rúnico que você não consegue decifrar. Sem querer passar muito tempo nesta clareira, você decide rápido o que fazer. Se ainda não revistou os anões de cota de malha e quiser fazer isso, vá para **75**. Se já tiver revistado os anões de cota de malha, ou se não quiser fazer isso, só lhe resta sair da clareira (vá para **104**).

80

Thalbyr inspira profundamente. Com os olhos fixos nos seus, ele dá alguns passos para trás, até enfim se virar e partir, logo sumindo na planície noturna. Você espera um pouco para gara ntir que ele não vai voltar, e então decide acampar — mas acaba dormindo pouco. Não recupere PV ou PM pela noite. Com a primeira luz de sol, você retoma sua jornada. Vá para **71**.

81

A jovem cai no chão e derruba sua varinha. "Fique com essa porcaria! Só perdi por causa dela". Antes que você possa fazer qualquer coisa, ela estende a palma da mão esquerda em sua direção e o ar à sua frente se torna sólido como pedra, impedindo que você a alcance. A maga então saca uma chave dourada de sua bolsa, e uma porta de madeira se materializa à sua frente. Ela entra pela porta, desaparecendo. Instantes depois, a porta desaparece e o campo de força se dissipa. Você fica sozinho na planície.

Você revista os corpos dos goblins e encontra 19 Tibares de ouro. Você olha para a varinha que a maga deixou cair. Se quiser pegá-la, vá para **133**. Caso contrário, você retoma sua jornada. Vá para **87**.

82

Quando você se aproxima, o elfo o olha de cima a baixo, seus olhos arregalados. "Seu equipamento... Seu porte... Você é um aventureiro. Como pode? Nossa raça foi derrotada. Não há mais nada para nós neste mundo". O que você diz?

❖ "Fomos derrotados, mas ainda estamos vivos. Há muito para nós neste mundo." — Vá para **149**

❖ "Sou um herói, por isso luto. Não se preocupe, trarei a glória de nossa raça de volta." — Vá para **113**

❖ "Basta de fraqueza! Você é um elfo, não um inseto. Recomponha-se! — Vá para **207**

83

Você se esgueira rente a uma das paredes do desfiladeiro. Para seu horror, as várias cabeças da criatura se voltam para sua direção, os vários narizes dela farejando o seu cheiro, os vários ouvidos escutando o seu menor som. Faça dois testes de Habilidade. Se for bem-sucedido em ambos, vá para **175**. Se falhar em um ou nos dois, vá para **41**.

84

Apavorado pela ideia de entrar em um lugar tão maligno, você corre de volta pelo desfiladeiro, abandonando a missão — e condenando o povo de Tyrondir e do resto do Reinado. Você mantém sua vida, mas sua carreira de herói acaba aqui.

85

Você decide seguir pela estrada, em vez de investigar a construção no topo da colina. Mas você não caminha por muito tempo — logo, o sol se põe, e você precisa parar e montar acampamento. Seu sono é perturbado por imagens de uma capela do Panteão sendo atacada por monstros, e de clérigos sendo massacrados. O pesadelo continua, com um dos clérigos se erguendo e avançando em sua direção... O quanto disso será sonho, e o quanto será realidade? Se você tiver uma *coruja de prata*, vá para **261**. Caso contrário, faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **163**. Se falhar, vá para **100**.

86

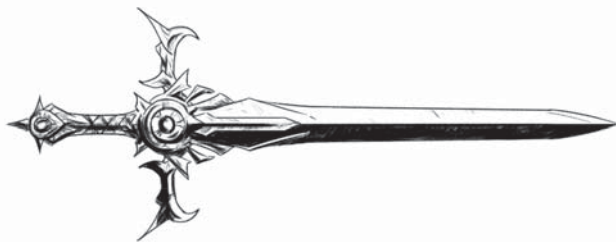
Gaste 3 ou 4 PM, de acordo com a magia que lançou. Ângela apenas olha para você, um sorriso debochado no rosto. “Você é um conjurador também! Pena que não teve acesso ao estudo que eu tive. Porque, se tivesse, saberia que sua magia não funciona contra alguém com vontade forte. Alguém... *Como eu*”. A expressão da jovem muda para algo mais agressivo, e ela ergue a varinha na sua direção. Volte para **288**.

87

Deixando a cena insólita da luta da jovem maga contra os goblins para trás, você segue sua jornada pela planície. Ao entardecer, você monta acampamento em uma elevação, de onde enxerga um mar de grama, que se estende até o horizonte. Em algum lugar dessa planície está a vila de Molok, última parada de sua viagem antes de Khalifor. Você adormece, pensando no que estará esperando por você naquela fortaleza sombria. Recupere 1 PV e 1 PM pela noite de sono.

Na manhã seguinte, você volta a caminhar. O avanço é tedioso, pois as planícies do sul de Tyrondir são desabitadas. Em eras passadas, você encontraria mercadores com carroças cheias de bugigangas, curandeiros procurando ervas, caçadores levando peles e outros tipos acostumados aos ermos. Entretanto, quando a Aliança Negra solidificou seu poder em Khalifor, o sul do reino ficou deserto. Você passa o dia inteiro sem encontrar ninguém. Mas, quando o sol começa a se por e você já está pensando em montar acampamento, avista um viajante solitário; pela altura e pelo porte, trata-se de um anão. Aparentemente, ele também está indo para Molok. Você vai acelerar o passo para alcançá-lo (vá para **291**) ou vai ignorá-lo e montar acampamento (vá para **191**)?

88

Durante a noite, você escuta galhos se partindo, folhas sendo amassadas e pássaros levantando voo. Há *algo* nas redondezas, embora você não saiba o quê. À medida que a madrugada avança, os sons começam a se aproximar... Seu acampamento está escuro, mas talvez esse monstro possa encontrá-lo pelo cheiro! Você vai sacar sua arma e assumir postura defensiva (vá para **118**) ou vai sair correndo (vá para **246**)?

89

Você surge e assusta os goblins, mas um deles rosna uma ordem e os outros se recompõem, movendo-se para cercá-lo.

Lute contra os três goblins ao mesmo tempo.

Goblin 1	Força 6	❖	PV 5
Goblin 2	Força 7	❖	PV 4
Goblin 3	Força 6	❖	PV 4

Se você vencer, vá para **241**.

90

Você para instantes antes de pisar em um cipó que acionaria uma armadilha, provavelmente feita pelo dono da cabana. Desviando do cipó, você entra na construção. Vá para **247**.

91

A bebida é forte demais. Você tosse, engasga e por um instante parece que vai desmaiar. Você se recompõe com tapas pesados de Oldar em suas costas. Em meio a risadas, o anão diz: “Não fique envergonhado, isso é normal. Ninguém acredita quando conto, mas em outra taverna, eu tinha um cliente vampiro — e *ele* ficava bêbado com isso! Bom, agora pague o que deve...”. Desconte 10 Tibares de sua ficha de personagem (ou tudo que você tem, se tiver menos do que isso).

Se ainda não tiver feito uma dessas coisas, você pode ir até a mesa com os milicianos (vá para **176**) ou até a mesa com os camponeses (vá para **223**). Ou pode sair da taverna e voltar para a praça (vá para **156**).

92

Seu golpe derruba o troll, que cai inerte. Entretanto, poucos segundos depois, seus ferimentos começam a se fechar, sua pele absorvendo a água da chuva e a terra do bosque. Você não espera ele estar completamente curado, e foge dali. Vá para **230**.

93

Em vez de ir pela estrada, você corta caminho pelas plantações e campos arados, indo direto para o sudeste. Algumas horas de caminhada depois, o sol começa a se pôr, e você monta acampamento. A noite transcorre sem problemas, e de manhã você retoma sua jornada. Após algumas horas, começa a avançar por um bosque, e já não vê mais nenhum sinal de civilização ou de outros viajantes.

Há dez anos, as tropas da Aliança Negra tomaram a cidade-fortaleza de Khalifor, ao sul. Desde então, grupos de guerra goblinoides têm avançado cada vez mais para dentro do reino, queimando fazendas, destruindo aldeias e escravizando o povo. Temendo por sua segurança, os camponeses que moravam nas regiões mais ermas e afastadas se mudaram para perto de vilas e cidades. Não é à toa que o caminho à sua frente parece tão desolado...

Sabendo que a região para a qual você está indo é perigosa, você deixa suas armas a postos e se mantém atento. No meio da tarde, você se aproxima de uma clareira onde vê algo que faz seu sangue gelar. Cinco anões — quatro vestindo cotas de malha, um vestindo mantos azuis e brancos — estão caídos, inertes, suas peles embranquecidas como se fossem afetadas por um frio sobrenatural. Há machados caídos no chão, mas, fora isso, nenhum sinal de batalha.

Se você quiser entrar na clareira para investigar, vá para **25**. Se preferir ignorar os anões, circundar a clareira e seguir para o sudeste, vá para **104**.

94

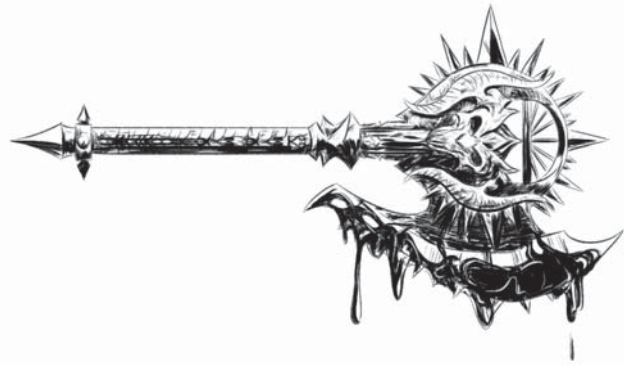
Você engole o orgulho, baixa a cabeça e sai para o lado da estrada, abrindo caminho para os soldados. À medida que o pelotão passa, você percebe que todos são homens frios, de expressão impiedosa. Oficialmente devem ser parte do Exército do Reinado, mas é provável que, longe das autoridades, sigam a doutrina de Yuden — um reino militarista e intolerante.

Um dos soldados sai da estrada e vem em sua direção. Ele é uma cabeça mais alto que os outros e, ao contrário da maioria, tem cabelos negros e desgrenhados e barba negra e espessa. Uma cicatriz cruza seu olho esquerdo. “Pague-me 10 Tibares de ouro se não quiser ser espancado”. Se você tiver a quantia e quiser pagá-la ao homem, vá para **5**. Caso contrário, vá para **76**.

95

Você tenta barganhar com Merpin, argumentando que está em uma missão importante contra a Aliança Negra. Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **3**. Se falhar, vá para **201**.

96

Durante a corrida, você se arranha em galhos afiados — mas pelo menos não tropeça numa raiz! Role 1d e subtraia o resultado de seus PV; se ainda estiver vivo, vá para **230**.

97

A criatura alcança-o assim que você sai da construção, atirando-se em suas costas. Você rola pela relva do topo da colina. O céu já está roxo escuro, e há pouca luz... Mas pelo menos você escapou da construção, onde o breu é total! Você se ergue e vê que a criatura é um homem — ou algo que já foi um homem um dia. Sua pele é branca e áspera, e ele veste trapos rasgados. Ele estende as mãos para você, tentando segurá-lo para mordê-lo. Sem opção, você se prepara para enfrentá-lo. Vá para **27**. Durante o combate, reduza sua força de ataque em 2 pontos devido à escuridão.

98

Você chega a Molok, atualmente a comunidade humana mais ao sul de Tyrondir — e última parada de sua jornada antes de Khalifor. Anos atrás, esta era uma vila de fazendeiros, como tantas outras que existem no reino. Mas, desde a queda da cidade-fortaleza, Molok tornou-se muito mais. Para se proteger das crescentes incursões goblinoides, o conselho da vila ergueu uma paliçada, recrutou uma milícia e instaurou patrulhas nas cercanias. Com isso, o lugar se tornou um refúgio para o povo da região. A população inchou e o que era uma vila tornou-se uma verdadeira cidade. Como outras comunidades que cresceram muito rápido, Molok tornou-se um lugar caótico, com casebres amontoados uns por cima dos outros, vielas apertadas e pessoas de todos os tipos — não apenas camponeses que vieram das aldeias ao redor, mas também aventureiros e mercenários atraídos pela proximidade de Khalifor.

Há uma fila de pessoas esperando para cruzar os portões e entrar na cidade. Você vai entrar na fila (vá para **186**) ou vai ignorar a última chance de descansar e comprar equipamentos e seguir direto para Khalifor (vá para **103**)?

99

Você se abaixa para pegar um dos machados. No instante em que toca o cabo da arma, escuta um lamento ecoando abafado, como se viesse debaixo da terra. Assim que o uivo cessa, o anão a seus pés começa a se erguer, gemendo. E ele não é o único: lentamente, os outros soldados anões também começam a se levantar! Você vai atacar o anão à sua frente (vá para **235**) ou vai pegar o machado e sair correndo (vá para **111**)?

100

Em seu sonho, o clérigo — agora com pele branca e áspera, olhos amarelados e dentes parecidos com agulhas finas e afiadas — salta sobre você, agarrando-o e mordendo-o. A dor faz você acordar... Apenas para ver o mesmo clérigo de pé, à sua frente! Você tenta se erguer, mas ele avança e toca em você, e suas forças se esvaem. O clérigo agora é um inumano, e seu toque é capaz de drenar a força dos vivos. Surpreendido, você não consegue se defender, e cai paralisado. Em instantes, você é devorado. Sua aventura acaba aqui, mas não sua existência. Na próxima noite, você também se erguerá como um inumano...

101

Gaste 4 PM. Você lança sua magia e escapa do beco, deixando dois bandidos assustados e confusos para trás. Mais atento do que nunca, você continua seu caminho. Alguns minutos depois, chega aos portões. Antes de sair, você dá uma última olhada nas ruas e prédios. Molok se tornou um lugar perigoso, mas você sabe que a cidade não é *nada* comparada a Khalifor. Pensamentos sombrios ameaçam tomar conta de sua mente, mas você balança a cabeça e os afasta. Vá para **103**.

102

Você retoma a viagem, deixando a fazenda para trás. Algumas horas de caminhada depois, o sol começa a se pôr, e você prepara seu acampamento. No quarto dia de sua viagem o sol volta a aparecer. Você se anima com o céu azul e avança pela estrada a passos largos. No meio da manhã você chega ao Bosque de Canora. Suas árvores são altas e vistosas, mas afastadas umas das outras, fazendo com que a mata seja iluminada pelo sol e tenha um ar fresco e agradável. A estrada segue pelo Bosque e, ainda que em alguns trechos desapareça debaixo de terra e folhas secas, o avanço não chega a ser difícil. De acordo com o mapa, você vai levar pelo menos um dia para atravessar o Bosque, mas você não se preocupa — há muitos lugares piores para um aventureiro estar explorando! De fato, o dia transcorre sem problemas. À noite, você acende uma fogueira, encosta-se em um tronco e adormece. Recupere 2 PV e 2 PM pelas duas noites de sono.

No dia seguinte, você é acordado pelo canto doce de canários azuis. São pássaros belos, que você não lem-

bra de ter visto em nenhum outro bosque ou floresta pelo qual já tenha passado. Animado pela música, você segue com ânimo renovado. No meio da manhã, a estrada à sua frente desaparece debaixo de terra e folhas secas. Você é obrigado a procurar o caminho entre a vegetação e acaba passando perto de um barranco íngreme, no fundo do qual você vê algo brilhando. Provavelmente um objeto metálico refletindo a luz do sol. Você vai tentar descer para investigar (vá para **51**) ou vai continuar procurando pela estrada para sair do bosque (vá para **159**)?

103

Você deixa Molok para trás e retoma sua jornada para Khalifor. Você ainda tem dez dias de viagem, então apressa o passo. Após uma hora de caminhada, a cidade e as fazendas ao redor ficam para trás, substituídas por uma paisagem de desolação. A estrada, que segue direto para sudeste, está abandonada e tomada pela vegetação rasteira. Os únicos sinais de civilização são plantações queimadas e casebres em ruínas. Mas o pior são as estacas com crânios humanos cravadas ao longo da via. Sinais macabros, deixados pelos goblinoides para mostrar quem é o novo senhor destas terras: Thwor Ironfist, o líder da Aliança Negra.

Chamado de a Foice de Ragnar, ou simplesmente de "o General", Thwor é um goblinoide gigante, três metros de músculos e crueldade. Um gênio da estratégia e supostamente invencível em combate pessoal, Thwor já derrotou um deus. Quando a Aliança Negra invadiu Lenórienn, a capital do reino élfico, Glórienn, a Deusa dos Elfos, desceu para proteger seu povo. Mas nem mesmo o poder divino foi capaz de deter a Foice. Você pensa nessa história e lembra das palavras do Barão Rulyn: *"Se você cruzar o caminho de Thwor Ironfist, não tente enfrentá-lo"*. Você é ousado, mas não é estúpido, e sabe que não deve lutar com alguém que já derrotou um deus. Mas talvez não tenha escolha. Afinal, Thwor é o líder da Aliança Negra, o que significa que é justamente com ele que os planos de ataque devem estar.

Quando você percebe, o sol já está se pondo, e você precisa montar acampamento. Se tiver conhecido Asha, vá para a referência correspondente. Caso contrário, vá para **276**.

104

Você deixa a clareira para trás e retoma sua jornada rumo ao sudeste. Logo anoitece e você dorme escutando o canto dos grilos e o pio das corujas. Recupere 1 PV e 1 PM pela noite de sono. Pela manhã, você continua sua jornada através do bosque. A vegetação fica cada vez mais espessa, até tomar completamente o caminho à frente. É uma visão bonita: grandes folhagens saindo do chão, vinhas subindo pelos troncos das árvores e pássaros voando entre flores coloridas. Você sente o cheiro doce de pétalas, e escuta o zunido alto de insetos. Você vai passar por esta área de vegetação espessa (vá para **271**) ou vai dar a volta e tentar atravessar o bosque por uma área mais esparsa (vá para **219**)?

105

Gaste 4 PM. Você desaparece à plena vista. Merpin salta para trás do balcão, mas você escuta sua voz: "Acha que nunca vi esse truque antes? Acha que é o primeiro mago salafrário que entra em minha loja? Saia daqui antes que eu chame a guarda!". Você

consegue roubar um item antes que Merpin chame os guardas da cidade. Volte para **170**, escolha um item da lista e anote-o em sua ficha de personagem, mas depois vá imediatamente para **9**.

106

Você segue sua jornada solitária pelo bosque. À medida que as horas avançam, o clima vai ficando mais pesado, com nuvens cinzentas tomando o céu. Ao entardecer, uma chuva fria começa a cair, as gotas grossas formadas pelas folhas das árvores atingindo-o inclementes. Com a chuva, o dia que já estava cinzento fica escuro, e você resolve montar acampamento. Quando para, percebe que não está vendo nem escutando nenhum animal — nenhum esquilo andando pelos galhos, nenhum pássaro cantando... O que você faz?

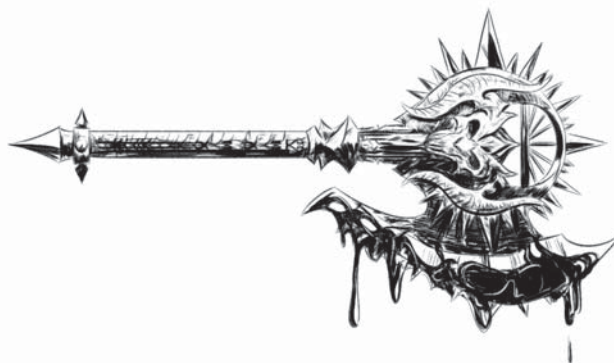
- ❖ Desiste de montar acampamento e segue andando? Vá para **285**
- ❖ Monta um acampamento discreto, sem fogueira? Vá para **128**
- ❖ Monta um acampamento com fogueira? Vá para **29**

107

Gaste 4 PM. Você fica invisível, o que assusta os dois hobgoblins. Entretanto, os wargs continuam voltados para sua direção, rosnando e babando. É claro — mesmo sem vê-lo, os animais podem *farejá-lo!* Eles o mantêm preso entre eles até que o efeito da magia termine. Quando isso acontece, os hobgoblins o atacam. Vá para **205**.

108

O rosto do oficial enrubesce: "Insolente, vou arrancar sua língua!". Mas, quando ele olha para você, percebe seu porte e equipamento. "Espere... Você é um aventureiro". Ele então fala mais alto, para seus subordinados. "Parece que temos um heroizinho. O que acham disso?". Até então, os soldados estavam em silêncio, mas agora alguns riem. O oficial continua. "A Companhia dos Garras Negras foi alocada para o Exército do Reinado... Mas continuamos seguindo a doutrina de Yuden". O oficial olha para trás, para seus subordinados. "Soldado Urgandulf, ensine uma lição a esse insolente".

Um homem dá um passo à frente. Ele é uma cabeça mais alto que os outros e, ao contrário dos membros restantes do pelotão, tem cabelos negros e desgrenhados e barba negra e espessa. Uma cicatriz cruza seu olho esquerdo. Enquanto saca uma espada grande e larga, Urgandulf diz: "Permissão para matar, Tenente Adalric?". Adalric dá um passo para trás. "Permissão concedida, soldado". Sem alternativa, você se prepara para se defender. Vá para **117**.

109

Você observa, enquanto os três goblins se aproximam lentamente da jovem, temerosos de que ela ainda possa lançar alguma magia. A maga aproveita a hesitação deles para sacar uma chave dourada de sua bolsa. Uma porta de madeira se materializa à sua frente, e ela entra, desaparecendo. Instantes depois, a porta também desaparece. Os goblins se entreolham, assustados mas em guarda. Depois de um tempo em que nada acontece, eles recolhem os pertences de seus colegas e partem pela planície. Quando eles somem no horizonte, você retoma sua jornada. Vá para **87**.

110

Você se embrenha na multidão, procurando algibeiras para furtar. Não é o mais nobre dos atos, mas pelo menos você vai usar o ouro para proteger as pessoas que está furtando. Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **30**. Se falhar, vá para **143**.

111

Você escapa da clareira. Os anões cambaleiam em sua direção, mas logo ficam para trás. O machado que você pegou não é melhor que sua arma, mas é de boa qualidade, e deve valer alguma coisa para um armeiro. Anote o *machado anão* em sua ficha de personagem e vá para **104**.

112

Quando o inumano atinge-o, você sente um frio cortante, e sua arma imediatamente parece mais pesada. O morto-vivo está drenando sua energia! Perca 1 ponto de Força. Volte para **39** e continue o combate — mas diminua sua Força em 1 cada vez que for atingido.

113

O elfo balança a cabeça quando escuta o que você diz. "Perdemos tudo. Não acho que você possa recuperar isso". Ele recua, desaparecendo nas sombras do beco. Sem querer perder mais tempo com o mendigo, você parte rumo aos portões. Vá para **250**.

114

Ela balança a cabeça. "Não sei. De algum lugar do interior de Deheon, acho. Lembro pouco de meus pais... Até onde sei, eram camponeses. Eu nem sempre fui assim. Até os quatro ou cinco anos, era uma criança humana comum. Então, meu corpo mudou. Meus pais acharam que eu era algum tipo de demônio e me abandonaram. Eu teria morrido na floresta, se não tivesse sido encontrada por uma caravana de elfos refugiados. Cresci com eles. Aprendi a ser uma pária com eles. Vagávamos de cidade em cidade, mas sempre éramos expulsos depois de um tempo. Por fim, decidi que não queria passar o resto da vida fugindo de gritos e pedradas e abandonei a caravana. Acabei indo parar em Molok. Mas, como você viu, minha ideia não deu muito certo". Quando termina seu relato, ela apenas sorri e dá de ombros.

Se quiser falar mais alguma coisa, volte para **189**. Se quiser ir dormir, vá para **276**.

115

Quando você ergue o corpo do caçador, percebe que uma das tábuas do piso está solta. Você levanta a tábua. Debaixo, há um embrulho de pano com um broche de ouro. Ele não parece ter nenhuma propriedade especial, mas deve ser bastante valioso! O caçador não caiu aqui ao acaso, mas se arrastou para impedir que os goblins encontrassem o esconderijo. Você pega o embrulho, enterra o homem do lado de fora de sua cabana e, após uma rápida prece, retoma sua jornada. Anote o *broche de ouro* em sua ficha de personagem e vá para **106**.

116

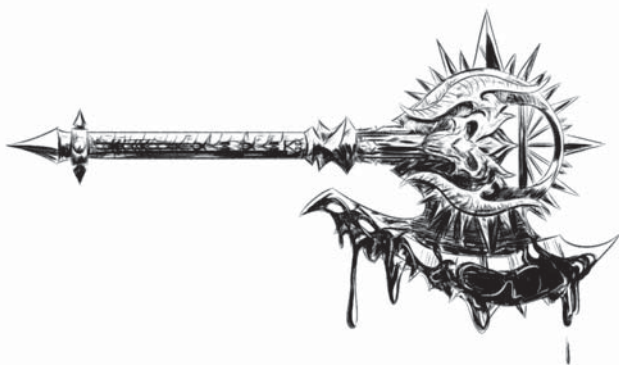
Você avança pela vegetação espessa. No meio do caminho, avista mudas de raiz élfica, uma erva curativa de folhas verdes e caule rosado. Quando se abaixa para colher as mudas, você enxerga mariposas enormes, cada uma com quase meio metro de envergadura e asas de cor metálica, a mais ou menos dez metros de onde você está. Você reconhece as mariposas — são asas-assassinas, insetos agressivos com asas extremamente afiadas! Sem querer atraí-las, você arranca algumas mudas de raiz élfica e recua.

Role 1d. Com um resultado 1 ou 2, você conseguiu uma muda. Com um resultado 3 ou 4, conseguiu duas mudas. Com um resultado 5 ou 6, conseguiu três mudas. Anote as *mudas de raiz élfica* em sua ficha de personagem. A qualquer momento fora de combate você pode usar uma muda, esfregando-a em um ferimento, para recuperar 1 PV. Você sabe que esta erva pode ser usada para preparar bálsamos restauradores, então talvez queira guardá-las, para caso encontre um herborista. Vá para **219**.

117

O homem não é muito rápido, mas sua espada pode causar um belo estrago!

Urgandulf	Força 8	❖	PV 9

Se você vencer, vá para **124**.

118

Se você for um anão ou goblin, ou se tiver um *lampião*, vá para **296**. Caso contrário, vá para **144**.

119

Qual magia você vai lançar?

- ❖ *Comando* ou *enfeitiçar pessoa* — Vá para **52**
- ❖ *Invisibilidade* — Vá para **251**
- ❖ *Pânico* — Vá para **148**

Se não quiser ou não puder lançar um desses feitiços, terá que enfrentar os insetos. Vá para **46**.

120

A tabuleta traz um texto na escrita rúnica dos anões, que você consegue traduzir.

Sentença nº 183

Pela prática de rituais proibidos em honra a Tenebra, a Deusa das Trevas, o anão Thalbyr Nurbazad foi condenado à prisão nos calabouços da cidade de Doher, por decisão do reino subterrâneo de Doherimm. Todos os súditos leais ao Rei Thogar devem, por dever de honra, ajudar na captura do criminoso.

Anote o número da sentença. Pode ser útil mais tarde. Se ainda não revistou os anões de cota de malha e quiser fazer isso, vá para **75**. Se já tiver revistado os anões de cota de malha, ou se não quiser fazer isso, só lhe resta sair da clareira (vá para **104**).

121

Quando o inumano o atinge, você sente um frio cortante, e sua arma imediatamente parece mais pesada. O morto-vivo está drenando sua energia! Perca 1 ponto de Força. Volte para **27** e continue o combate — mas diminua sua Força em 1 cada vez que for atingido.

122

Após os eventos assustadores da noite anterior, caminhar sob a luz do sol é reconfortante. O oitavo e o nono dias de sua viagem passam sem incidentes. Recupere 2 PV e 2 PM pelas noites de sono. No décimo dia, você avista terras aradas e, ao longe, um moinho. Você está se aproximando de Molok. Vá para **98**.

123

Você se prepara para montar acampamento, quando percebe movimento à frente. Saindo de trás de uma árvore na beira da estrada, uma jovem vestindo um manto com capuz. "Sabia que estava indo para Khalifor. Um aventureiro como você não estaria fazendo outra coisa no sul de Tyrondir". Você a reconhece — é a jovem lefou que você salvou em Molok! Ela se aproxima e tira o manto. "Aqui fora não preciso mais me esconder". Por baixo do manto, ela usa um vestido vermelho curto, leve e recortado, feito para não interferir com movimentos. "Depois que você me ajudou em Molok, queria sair o mais rápido possível da cidade. Mas agora quero ajudá-lo. Sei que está em um tipo de missão e quero retribuir o favor que me fez. Além disso, não tenho para onde ir". Se quiser aceitar a companhia de Asha, vá para **244**. Se quiser mandá-la embora e seguir sozinho, vá para **276**.

124

O homem cai. Alguns soldados gritam de raiva, mas outros permanecem em silêncio estoico. Seguindo o código não escrito dos aventureiros, você não se envergonha em revistar o homem, e encontra 21 Tibares de ouro. "Bela demonstração", diz o oficial que havia falado com você. "Meu nome é Adalric e sou o tenente deste pelotão. Este que você matou era Urgandulf, um guerreiro do interior de Yuden. Eles têm modos... Diferentes. Não seguem a disciplina militar, mas compensam essa falha com ferocidade. Saiba que eu mataria você agora mesmo, se não tivesse acabado de vencer um combate limpo. Minha honra exige que eu respeite isso. Você está liberado". Em silêncio, os outros soldados abrem espaço. Você passa por eles e segue seu caminho. Vá para **33**.

125

Gaste 4 PM. Você fica invisível. Na sua frente, as bochechas de Ângela ficam vermelhas. "Covarde! Agradeça por eu ainda não ter aprendido como enxergar coisas invisíveis!". Se quiser fugir, vá para **87**. Se tiver mudado de ideia e quiser enfrentá-la, volte para **288**.

126

Você diz que não pode revelar para onde está indo. O fazendeiro dá de ombros. "Bem... Boa sorte nessa missão secreta!". Você se despede de todos e volta para a estrada. Vá para **102**.

127

Os virotes voam em todas as direções. Você vê que não vai conseguir escapar, e se atira no chão. Quando os soldados começam a recarregar, você se levanta e sai correndo, deixando-os para trás. Vá para **33**.

128

Sem acender uma fogueira, você dorme molhado e com frio. Role 1d. Se o resultado for 1 ou 2, vá para **43**. Se o resultado for 3, 4, 5 ou 6, para **88**.

129

Ela faz uma careta ante sua pergunta. "Claro. Que outro motivo haveria para lutar contra eles"? O que você diz?

- ❖ "Pensei que estivesse lutando para proteger o povo de Tyrondir." — Vá para **145**
- ❖ "Isso não é cruel?" — Vá para **294**
- ❖ "Ah, vamos lutar!" — Vá para **288**

130

Você se espreme pelas pessoas e vasculha as tendas em busca de itens que possam ajudá-lo. A seguir está uma lista dos itens que você encontra à venda.

15 TO — **Antídoto** • Um frasco de vidro com um líquido azulado, capaz de combater o efeito de venenos.

50 TO — **Cota de malha** • Uma armadura de anéis metálicos. O dano que você sofre em combate é reduzido em 1. Não pode ser usada por ladinos e magos.

20 TO — **Essência de mana** • Uma poção feita de ervas raras e compostos alquímicos. Você pode usá-la fora de combate para recuperar 5 PM.

10 TO — **Fogo alquímico** • Um frasco com uma substância explosiva. Durante um combate, você pode atirar o fogo alquímico para causar 1d pontos de dano em um inimigo.

7 TO — **Lampião** • Um lampião alimentado a óleo.

60 TO — **Luvas da destreza** • Luvas encantadas para deixar seus movimentos mais precisos. Aumente sua Habilidade em +1.

2 TO — **Ração de viagem** • Carne defumada, frutas secas, queijo e pão. Sempre que dormir, você pode usar uma ração para recuperar 1 PV adicional.

Além de comprar, você também pode vender. A seguir está uma lista de itens que podem ser vendidos, e o valor que você ganha por cada um.

Se você tiver Manipulação, pode barganhar com os mercadores indo para **182**. Se você tiver *comando* ou *enfeitiçar pessoa*, pode lançar esta magia (gastando 3 PM) para comprar *um* item pela metade do preço.

Uma vez que suas compras estejam feitas, você pode voltar à praça da cidade (vá para **156**) ou deixar Molok (vá para **192**).

131

Ao entardecer, os últimos raios de sol brilham como fogo contra as montanhas à frente e você avista pela primeira vez seu objetivo. Um quilômetro à frente, torres de pedra, ligadas por muralhas com ameias, surgem de uma das montanhas. Muitas torres estão danificadas, e algumas ruíram, mas o poderio de Khalifor é visível mesmo à distância. Erguida setecentos anos atrás por reinos humanos que não existem mais, a cidade-fortaleza foi dominada pela Aliança Negra há uma década. Desde então, foi transformada na capital de um império maligno, onde monstros e todos os povos sombrios são bem-vindos. Humanos, elfos, anões e outros povos do Reinado também vivem em Khalifor. Quase sempre são escravos, mas às vezes são colaboradores, covardes que escolheram servir à Aliança Negra em troca de suas vidas miseráveis.

Enquanto segue por um desfiladeiro sinuoso, você sente um cheiro pútrido trazido pelo vento abrasador que sopra do caminho à frente. Quando faz uma curva na garganta, vê de onde vem o cheiro, e precisa se concentrar para não vomitar. À frente, dezenas de cadáveres humanos esquartejados, empalados em estacas altas, seus rostos congelados em expressões de pavor. É uma atrocidade sem tamanho, mas não é o pior. No centro do desfiladeiro, uma monstruosidade com quatro metros de altura bloqueia o caminho. Trata-se de uma massa de carne, formada pela junção tétrica de cadáveres goblinoides semidecompostos. Vermes rastejam pela coisa, que possui várias cabeças, várias pernas e vários braços, cada um portando uma arma. Do outro lado do monstro, o desfiladeiro continua — mas você sabe que Khalifor está perto, pois vê suas torres por trás dos paredões. A criatura ainda não percebeu você, mas é o último obstáculo antes da cidade-fortaleza. Se quiser sacar suas armas e avançar contra ela, vá para **236**. Se quiser lançar *pânico*, vá para **180**. Se você tiver Crime ou a magia *invisibilidade* e quiser passar despercebido, vá para **83** (pague 4 PM se lançar *invisibilidade*).

132

Com todos os goblins mortos, você se aproxima da jovem e segura-a pela cintura para erguê-la do chão. Ela faz uma careta de nojo e dá um tapa em sua mão. "O que pensa que está fazendo? Não preciso de sua ajuda! Eu tinha a situação sobre controle". O que você diz:

- ❖ "Claaaaro que tinha..." — Vá para **18**
- ❖ "Quem é você?" — Vá para **221**

133

Se você for um mago, vá para **152**. Caso contrário, vá para **268**.

134

Quando o ancião vê que você sacou suas armas, ergue os braços para cima e grita com voz estridente. Então, sai correndo e pulando, logo desaparecendo atrás de um rochedo. Se ele era um servo de Khalifor ou apenas um eremita, você nunca saberá. Vá para **245**.

135

Quando Thalbyr atinge-o, você sente um frio cortante, e sua arma imediatamente parece mais pesada. O clérigo está drenando sua energia! Perca 1 ponto de Força. Volte para **171** e continue o combate — mas diminua sua Força em 1 cada vez que for atingido.

136

Você avança para o fundo da construção, disposto a descobrir a fonte do barulho. Subitamente, escuta o som de madeira se quebrando e passos se aproximando de você. Seu coração dispara, e você ergue sua arma para se defender. Você não sabe, mas está sendo atacado por um inumano, um morto-vivo terrível! Vá para **27**. Durante o combate, reduza sua força de ataque em 4 pontos devido à escuridão total.

137

Você só encontra lenha úmida e não consegue acender uma fogueira. Vá para **128**.

138

Você caminha pela manhã inteira. A chuva da noite anterior parou, mas o caminho ainda está cheio de poças de lama, e eventualmente você é atingido por pingos que caem das folhas nas copas. No meio do dia, você encontra uma clareira, onde para e descansa um pouco, sentado em uma raiz alta com as costas contra um tronco de árvore.

No início da tarde, você retoma sua caminhada. Ao longo do dia, a vegetação do bosque começa a ficar mais esparsa, e logo as árvores são substituídas por capim alto. À frente, uma planície segue até onde sua visão alcança — mas, de acordo com o mapa de Eudaf, em mais três dias você estará na vila de Molok. Você segue até o anoitecer, quando então acampa e adormece. Recupere 1 PV e 1 PM pela noite de sono.

O sexto dia de sua viagem amanhece com o sol brilhante. Revigorado pelo descanso, você retoma sua jornada. Vá para **72**.

139

A criatura derruba a porta e alcança-o assim que você sai da capela, atirando-se em suas costas. Você rola pela relva do topo da colina. Você se ergue e vê que a criatura é um homem — ou algo que já foi um homem um dia. Sua pele é branca e áspera, seus olhos são amarelados, seus cabelos são cinzentos e desgrenhados e seus dentes parecem agulhas finas e afiadas. Ele veste trapos que lembram um manto eclesiástico, mas com vários cortes, furos e manchas de sangue seco. Ele estende as mãos para você, tentando segurá-lo para mordê-lo. Sem opção, você se prepara para enfrentá-lo. Vá para **278**.

140

Você fica atento a uma oportunidade de surrupiar um item das prateleiras. Em determinado momento, Merpin boceja, e você age. Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **73**. Se falhar, vá para **19**.

141

Quando você avança para atacar os goblins, a jovem abre a boca, sua expressão um misto de espanto com indignação.

Os goblins resolvem se dividir: dois avançam contra ela, dois contra você. Lute contra os dois goblins ao mesmo tempo.

Goblin 1	Força 6	❖	PV 7
Goblin 2	Força 7	❖	PV 6

Se você vencer, vá para **277**.

142

Mais uma vez, você acampa na beira da estrada. À noite, o silêncio é total, e você logo adormece. Se tiver uma *coruja de prata*, vá para **292**. Caso contrário, vá para **283**.

143

Você segue um homem gorducho, com uma algibeira mais gorducha ainda. Quando ele se distrai com as mercadorias de uma tenda, você tenta furtar suas moedas. Infelizmente, o homem percebe e grita "Ladrão, ladrão!". Você sai correndo, tomando pedradas da população. Role 1d e subtraia o resultado de seus PV. Se ainda estiver vivo, você consegue chegar a um beco, onde se esconde. Quando a poeira baixa, você volta para o mercado. Volte para **156**, mas você não poderá mais furtar — seu rosto já está marcado...

144

Você espera, mas, no escuro do bosque e sem nenhuma fonte de luz, não consegue ver o que está vindo até ser tarde demais. Garras compridas surgem pelas folhagens, agarram-no e atiram-no contra um tronco. O impacto faz você perder a consciência... Que você jamais recupera, tendo virado o delicioso jantar de um troll.

145

"Proteger o povo de Tyrondir? Por quê? Se eles se incomodam com a invasão dos goblins, que se mudem daqui. Este lugarzinho é tão pobre e atrasado. Eu só vim para cá porque aqui há goblins invasores. Caso contrário, nunca viria para este fim de mundo!". O que você diz?

- ❖ "Há camponeses indefesos aqui! Se quer lutar, por que não os ajuda contra a Aliança Negra?" — Vá para **238**
- ❖ "Argh! Vamos lutar!" — Vá para **288**

146

Lute contra os dois ladrões ao mesmo tempo.

Ladrão 1	Força 6	❖	PV 5
Ladrão 2	Força 7	❖	PV 4

Se você vencer, vá para **40**.

147

Você vasculha os cadáveres que formavam o soldado múltiplo, mas encontra apenas armas enferrujadas. Quando decide seguir, sente um puxão em seu tornozelo. Um braço desmembrado se arrastou até você! Você tenta chutá-lo, mas logo outros pedaços começam a se mexer. Eles se arrastam até você, escalam seu corpo e o derrubam. Você é retalhado, em uma morte lenta e dolorosa. Seu corpo será a base de um novo soldado múltiplo.

148

Gaste 4 PM. Você lança o feitiço, e as duas mariposas saem voando em disparada. Antes que o efeito da magia termine, você aproveita para fugir da clareira. Vá para **219**.

149

O mendigo escuta suas palavras. Por um momento, fica em silêncio, mas então o encara nos olhos. "Você... tem razão. Por muito tempo lamentei o que perdi, sem perceber que ainda possuía o tesouro mais precioso de todos — minha vida. Ando por esta terra há 393 anos, mas poucas vezes escutei palavras tão sábias. Agora, você tem uma busca a completar, e não vou mais prendê-lo. Que as estrelas guiem-no em sua jornada".

Você se despede do elfo e parte rumo aos portões. Vá para **250**, mas antes anote a idade dele. Pode ser útil no futuro.

150

O inumano guincha e cai no chão, inerte. Sua pele começa a murchar, até grudar nos ossos — que, por sua vez, se esfacelam. Em poucos segundos, ele vira pó. Aos poucos, seu vigor retorna. Recupere quaisquer pontos de Força que você tenha perdido durante a luta. Você vai investigar o resto da capela (vá para **258**) ou vai sair deste lugar amaldiçoado de uma vez (vá para **243**)?

151

Qual magia você vai lançar?

- ❖ *Comando* ou *enfeitiçar pessoa* — Vá para **273**
- ❖ *Invisibilidade* — Vá para **240**
- ❖ *Pânico* — Vá para **229**

Se não quiser ou não puder lançar um desses feitiços, volte para **35**.

152

A varinha é feita de madeira de ótima qualidade e cravejada com gemas. Você a segura, faz um floreio e sente energia arcana se acumulando na ponta. A varinha potencializa feitiços ofensivos — enquanto estiver empunhando-a, some +1 ao dano de suas magias *bola de fogo* e *raio mágico*. Satisfeito por ter encontrado um item tão poderoso, você retoma sua jornada. Anote a *varinha mágica* em sua ficha de personagem e vá para **87**.

153

O caminho pela encosta é traiçoeiro. Enquanto sobe um trecho íngreme, no qual precisa usar as mãos, você se apoia em uma lasca de pedra afiada. Você se corta, perde o equilíbrio e cai, batendo em um rochedo três metros abaixo. Role 1d e subtraia o resultado de seus PV. Se ainda estiver vivo, você se ergue e retoma a subida, mais atento desta vez. Vá para **131**.

154

Asha se segura para não rir. "Você? Contra *Thwor?* Como se fosse possível sequer chegar perto dele! Agora sei por que me ajudou em Molok: porque é maluco! Bem, se estou prestes a morrer, pelo menos vou ter uma última noite de sono". Ela vira para o lado e dorme. Volte para **50**.

155

Você avança para atacar a maga, deixando todos surpresos. Os goblins ficam sem saber o que fazer, mas a jovem arregala os olhos e diz: "Você vai *me* atacar?". Sem esperar sua resposta, ela estende a palma da mão esquerda na sua direção, e você dá de cara em uma parede invisível — ela conjurou um campo de força! A maga então saca uma chave dourada de sua bolsa, e uma porta de madeira se materializa à sua frente. Ela entra pela porta, desaparecendo. Instantes depois, a porta desaparece e o campo de força se dissipa. Você fica sozinho com os goblins. Eles se entreolham, dão de ombros, e começam a cercá-lo... Vá para **200**.

156

A praça central de Molok é dominada por tendas e barracas, mas também possui estalagens, tavernas e um templo de pedra com uma escultura em cima da porta, representando uma fênix — o símbolo de Thyatis, o Deus da Ressurreição e da Profecia. A praça toda fervilha de gente. Depois de vários dias nos ermos, é estranho estar no meio do empurra-empurra de uma multidão... Você vai:

- ❖ Procurar uma estalagem para descansar? — Vá para **26**
- ❖ Vasculhar o mercado em busca de itens? — Vá para **130**
- ❖ Entrar em uma taverna atrás de informações? — Vá para **17**
- ❖ Visitar o templo de Thyatis? — Vá para **206**
- ❖ Sair da cidade e partir para Khalifor? — Vá para **192**

Se você tiver Crime, pode aproveitar a balburdia para furtar algumas moedas. Vá para **110**.

157

Vocês seguem viagem. A planície é tão vazia de noite quanto de dia, e o único movimento que vocês veem é de corujas que eventualmente voam por vocês. Thalbyr é quieto, e não puxa conversa. Depois de algumas horas de caminhada, vocês fazem uma parada. Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **233**. Caso contrário, vá para **2**.

158

"*O quê?* Está maluco?", Tagin diz, com olhos arregalados. Um de seus colegas, que estava bebendo quando você respondeu, se engasga e tosse cerveja pela mesa. "Bom, se quer jogar sua vida fora, não posso impedi-lo. Tente pelo menos levar uns verruguentos com você...". Tagin toma mais um gole de sua bebida, e você tem a impressão de que ele troca um olhar com seus dois colegas. Os dois então se erguem. "Nosso in-

tervalo já estava terminando...", um deles diz. Os dois largam algumas moedas no balcão e saem da taverna, deixando-o sozinho com Tagin.

O miliciano o encara fundo. "Se você está falando sério sobre ir a Khalifor, há algo que deve saber", ele sussurra. "Há duas semanas, uma patrulha foi atacada por um monstro. Uma *coisa* feita de cadáveres costurados de goblins e orcs. Meus colegas atacaram o monstro até ele se desmontar. Então, acharam que estavam seguros. Mas os corpos, mesmo separados, se ergueram e voltaram a lutar. Foi um massacre. Apenas um miliciano conseguiu fugir e voltar para Molok. Não contamos essa história para não criar pânico, mas fique avisado... Se você encontrar um monstro feito de cadáveres, fuja!". Tagin termina seu relato, e você percebe que ele está suando. Ele se ergue e sai da taverna, seguindo seus dois colegas e deixando-o sozinho na mesa.

Se ainda não tiver feito uma dessas coisas, você pode ir até o balcão (vá para **214**) ou até a mesa com os camponeses (vá para **223**). Ou pode sair da taverna e voltar para a praça (vá para **156**).

159

Você continua procurando pela estrada. Depois de meia hora sem encontrá-la, começa a ficar cansado. O canto dos canários azuis deixa-o sonolento. Uma parada para descansar parece uma ideia cada vez mais atraente... Você tem um *pote de cera*? Se tiver, vá para **234**. Caso contrário, você pode parar para descansar (vá para **37**) ou continuar seguindo, a despeito do sono e cansaço (vá para **286**).

160

Você corre pelo bosque, cuidando para não tropeçar numa raiz ou se espetar num galho afiado. Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **230**. Se falhar, sofre um ferimento durante a fuga. Role 1d e subtraia esse valor de seus PV; se ainda estiver vivo, vá para **230**.

161

O mendigo escuta sua resposta. Por um momento, fica em silêncio. Então, começa a tirar os trapos que cobrem seu rosto. Quando ele termina, você se surpreende com o que vê: um rosto de traços angulosos, orelhas compridas e pele alva; o rosto de um elfo. "Por eras, meu povo lutou contra os hobgoblins na Infinita Guerra. No fim, nossa capital, Lenórienn, foi tomada e nosso reino caiu. Nenhuma outra raça veio em nosso auxílio. Tenho 393 anos, e só agora vejo que isso aconteceu pela nossa arrogância. Obrigado por abrir meus olhos. Agora vá, e que as estrelas guiem sua jornada".

Você se despede do elfo ancião e parte rumo aos portões. Vá para **250**, mas antes anote a idade dele. Pode ser útil no futuro.

162

Você consegue matar as duas mariposas. Logo, você escuta o zunido de várias outras. Sem querer ficar para lutar contra mais desses perigosos insetos, você recua. Vá para **219**.

163

Você desperta de seu sonho agitado com o som de passos. A fogueira, já meio apagada mas ainda iluminando o acampamento, revela um homem — ou algo que já foi um homem um dia — se aproximando. Sua pele é branca e áspera, seus olhos são amarelados, seus cabelos são cinzentos e desgrenhados e seus dentes parecem agulhas finas e afiadas. Ele veste trapos que lembram um manto eclesiástico, mas com vários cortes, furos e manchas de sangue seco. Ele estende as mãos para você, tentando segurá-lo para mordê-lo, e você mal tem tempo de se erguer e pegar seu equipamento. Vá para **39**. Durante a primeira rodada de combate, reduza sua força de ataque em 2 pontos, pois você ainda está desnorteado de sono.

164

No entardecer do nono dia de viagem, enquanto se esforça para avançar pelo terreno rochoso e íngreme, você avista uma figura surgir de trás de um bloco de pedra à frente. É um ancião, careca e com barba desgrenhada, vestindo robes coloridos. Ele acena e começa a caminhar em sua direção, pulando de rocha em rocha com agilidade surpreendente para sua idade. Se quiser conversar com ele, vá para **266**. Se não quiser confiar em ninguém que more neste lugar maligno e sacar suas armas, vá para **134**.

165

Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **298**. Se falhar, vá para **242**.

166

Você derrota todos os goblins. Revistando seus corpos, encontra 19 Tibares de ouro. Sem nenhum sinal da jovem maga, você não tem outra opção a não ser retomar sua jornada. Vá para **87**.

167

Os wargs fogem em disparada, derrubando os corpos dos hobgoblins e sumindo na escuridão da noite. Você vasculha os goblinoides e encontra 34 Tibares de ouro. Você fica de vigília pelo resto da noite, mas nem os wargs nem outros hobgoblins surgem. Pela manhã, você volta a caminhar. Vá para **50**.

168

Você questiona por que um clérigo de Khalmyr porta um símbolo sagrado de Tenebra. Rapidamente, Thalbyr esconde a estrela em seu manto e desvia o olhar. Sem olhar para você, ele diz: "Isto... Não é meu. É apenas a lembrança de um ente querido, que há muito já partiu para os Reinos dos Deuses. Agora, vamos seguir viagem". O que você diz?

- ❖ "Acho que você não está me contando tudo, Thalbyr..." — Vá para **47**
- ❖ "Está bem, vamos seguir." — Vá para **249**

169

Você desce o barranco, mas no meio do caminho se desequilibra e cai rolando, batendo em pedras e raízes. Role 1d e subtraia o resultado de seus PV. Pelo menos você chegou ao fundo... Se ainda estiver vivo, vá para **32**.

170

Você caminha pelas ruelas de Vagon até chegar à praça central, um lugar repleto de lojas, onde o burburinho do povo compete com os gritos dos mercadores. Você vasculha a praça, até encontrar um bazar com uma placa que diz "Equipamento para Aventuras". Instigado pelo nome, você entra.

O lugar é apertado, com teto baixo e corredores estreitos, formados por estantes repletas de armas e ferramentas de vários tipos. Antes que você possa olhar tudo, um halfling salta para cima do balcão. Grisalho e gorducho, ele se espreguiça e o olha de cima a baixo. "Aventureiro, não? Sei reconhecer um quando vejo. Sou Merpin, e há cinco décadas forneço itens para tipos como você. Afinal, quanto mais bem-sucedidos vocês forem, mais tranquila será minha vida. Agora, escolha logo o que quer, você está interrompendo minha segunda soneca da tarde".

Na página a seguir você irá encontrar uma lista dos itens disponíveis no bazar.

Se comprar quaisquer itens, faça os ajustes necessários nos campos de equipamento e dinheiro de sua ficha de personagem. Se você tiver Manipulação e quiser negociar com Merpin, vá para **95**. Se tiver Crime e quiser furtar um dos itens dele, vá para **140**. Por fim, se for um clérigo ou um mago e quiser lançar uma magia contra o comerciante, vá para **269**.

Uma vez que suas compras estejam feitas, você se despede do halfling e sai do bazar. Vá para **9**.

171

"Que seja, então!", Thalbyr rosna. Ele tenta acertá-lo com a energia negativa que envolve suas mãos.

Thalbyr	Força 7	❖	PV 8

Se Thalbyr causar dano em você, vá para **135**. Se você vencer, vá para **194**.

172

A criatura alcança-o ainda dentro da construção, atirando-se em suas costas. Você rola pelo piso, batendo nos entulhos. Perca 2 PV. Infelizmente, você não conseguiu chegar até o lado de fora, onde ainda há um resquício de luz, e terá que lutar no breu total. Você não sabe, mas está sendo atacado por um inumano, um morto-vivo terrível! Vá para **27**. Durante o combate, reduza sua força de ataque em 4 pontos devido à escuridão total.

173

Suas palavras sensatas surtem efeito e a turba começa a se dispersar. O açougueiro balbucia que é só questão de tempo até ela cometer um crime, mas logo também desiste e vai embora. Vá para **42**.

174

Quando você pega um pedaço de lenha, o troll solta um guincho e recua, seus olhos arregalados. Por um momento, vocês ficam num impasse, mas então ele decide que sua fome é maior que seu medo do fogo, e avança. Lute contra o troll assustado!

Troll	Força 7	❖	PV 9

Durante o combate, reduza sua força de ataque em 1 por estar usando uma arma improvisada. No início de qualquer rodada, antes de rolar os dados, você pode tentar escapar (vá para **77**). Se você vencer, vá para **185**.

175

Você consegue passar sem que o monstro o perceba. Suspirando aliviado, você avança pelo desfiladeiro. Vá para **55**.

176

Os milicianos são grandões, com coletes de couro e porretes. Apesar da aparência rude, um deles empurra uma cadeira para que você se junte à conversa. É um homem de queixo largo e cabelos castanhos na altura dos ombros. “Sou Tagin. E você... Está caçando goblins. Acertei?”. O que você diz?

- ❖ “Sim.” Vá para **227**
- ❖ “Na verdade, estou indo para Khalifor.” Vá para **158**

177

O rosto de Asha se fecha. “Não vim até aqui para me esconder! Se acha que sou uma garota indefesa, está prestes a ter uma surpresa”. Ela fica ao seu lado. Subtraia 2 pontos de relação com Asha. Volte para **228** e decida o que vai fazer.

178

Os goblins gritam e saem correndo, sumindo na planície. Alguns instantes depois, a porta da casa se abre lentamente. Uma mulher de meia-idade sai lá de dentro, mancando e segurando uma besta carregada. Após conferir que os goblins fugiram, ela baixa a arma, suspira aliviada e olha para você. “Não sei quem é você, mas salvou a mim e a minha família. Obrigada”.

A mulher se aproxima de você e explica o que aconteceu: “Esses goblins estão cada vez mais atrevidos. Desde que Khalifor caiu, parece que é só uma questão de tempo até que todo o reino seja conquistado pela Aliança Negra. Meu nome é Darla, a propósito”. Ela estende a mão, cumprimenta-o e continua falando. “Quando era mais nova, servi de sentinela em Molok, mas me aposentei quando machuquei minha perna. Usei meu soldo para comprar estas terras. Sabia que não seria uma vida fácil, mas uma guerreira manca não tem muitas opções... Felizmente, guardei minha besta. E felizmente você apareceu”.

Darla grita “Podem vir, está seguro”. Mais quatro pessoas saem da casa — um homem de meia-idade, com o rosto marcado pela vida dura do campo, e três crianças. O homem vem até você. “Obrigado! Você é um aventureiro, não? Pelo jeito que lidou com aqueles goblins... Desculpe não ter saído para ajudar, mas sou só um fazendeiro e ia acabar atrapalhando”. A família de Darla serve o pouco de comida que tem — sopa, pão, queijo e algumas frutas. Recupere 1 PV pela refeição. Você termina e se levanta, dizendo que precisa continuar sua jornada. O marido de Darla pergunta para onde você está indo. Você revela seu caminho (vá para **195**) ou mantém segredo (vá para **126**)?

179

Você entra no beco. Olhando mais de perto, vê que o estranho está todo sujo — certamente é um mendigo, provavelmente louco. De fato, quando você se aproxima, ele dá um passo para trás e se encolhe, acuado. Mas então, ergue a cabeça e o encara nos olhos. Seu olhar é pesado, como se ele já tivesse visto muitas e muitas coisas.

“Por favor, tenha piedade. Uma peça de ouro, para que eu possa dormir uma noite sob um teto, é tudo que peço”. Se você tiver um Tibar e quiser dá-lo ao mendigo, vá para **232**. Se não tiver ou não quiser dar um Tibar, você deixa o mendigo e parte rumo aos portões (vá para **250**).

180

Gaste 4 PM. Você lança sua magia, mas nada acontece. Este feitiço não funciona contra mortos-vivos — algo que esta monstruosidade certamente é! Vá para **236**.

181

Qual magia você vai lançar?

- *Comando* ou *enfeitiçar pessoa* — Vá para **34**
- *Invisibilidade* — Vá para **263**
- *Pânico* — Vá para **231**

Se não quiser ou não puder lançar um desses feitiços, terá que enfrentar o monstro. Vá para **280**.

182

Você usa sua língua rápida para engambelar os mercadores. Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, pode comprar *um* item à sua escolha pela metade do preço. Se você falhar, não consegue nenhum desconto. De qualquer maneira, você não poderá mais barganhar. Volte para **130**.

183

Você revela a tabuleta com a sentença de Thalbyr. Ele inspira fundo, e diz: "Pois bem, você sabe o que eu fiz. Mas deve então saber toda a história. Não sou clérigo de Khalmyr. Ou, pelo menos, não sou mais... Pois na fé do Deus da Justiça não encontrei conforto quando precisei. Minha esposa era uma sentinela da Montanha de Ferro e morreu em batalha contra trolls subterrâneos. Os patriarcas do templo se recusaram a ressuscitá-la, alegando que o ritual necessário era muito caro para ser feito em uma sentinela. Nesse momento, me voltei a Tenebra. A Deusa das Trevas é a senhora de tudo que vive na escuridão... Incluindo mortos-vivos. Não me orgulho disso, mas iria usar a bênção de Tenebra para trazer minha amada de volta. Mesmo que ela voltasse como uma sombra, pelo menos estaríamos juntos. Mas não tive chances de fazer isso. Os patriarcas do templo descobriram o que eu estava tentando fazer, e fui considerado criminoso. Tive que fugir, e aqui estou". A expressão do anão muda, ficando mais fechada e ameaçadora. Você nota que ele cerra os punhos, e eles se recobrem de uma energia púrpura. "Tudo que quero é partir em paz. Mas, se quiser me levar à justiça de Doherimm, irei matá-lo, assim como matei o destacamento de anões que eles enviaram atrás de mim". O que você diz?

- "Você é um assassino, Thalbyr. Precisa pagar pelo que fez." — Vá para **171**
- "Não quero confusão! Siga seu caminho que seguirei o meu." — Vá para **80**
- "Se deixá-lo partir, como saberei que não irá matar outras pessoas?" — Vá para **274**

184

Você resolve não esperar para ver o que há atrás da porta e corre para fora da capela. Infelizmente, a criatura que espreitava lá dentro tem velocidade sobrenatural... Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **139**. Se falhar, vá para **7**.

185

Quando o troll cai, você encosta a madeira queimando e incendeia seu corpo. Logo, tudo que resta é um monte de matéria seca e escura, como folhas queimadas. Você chuta o monte para longe e dorme o resto da noite, aliviado por ter destruído o troll. Recupere 1 PV e 1 PM pela noite de sono. Na manhã seguinte, você retoma sua caminhada. Vá para **138**.

186

Se você for um goblin, vá para **253**. Se for de qualquer outra raça, você espera por uma hora na fila, até enfim chegar ao portão. Vá para **290**.

187

Você derrota seu hobgoblin bem a tempo de ver Asha disparar outra rajada de chamas e incinerar o hobgoblin dela. Vocês dividem o saque: 17 Tibares de ouro para você, 17 para ela. Volte para **167**.

188

Faça um teste de Habilidade. Se você tiver Crime ou Sobrevivência, recebe um bônus de +2. Se for bem-sucedido, vá para **90**. Se falhar, vá para **14**.

189

Quando você se aproxima de Asha ela se vira em sua direção, seus olhos vermelhos olhando os seus com ansiedade. O que você diz?

- ❖ "De onde você é?" — Vá para **114**
- ❖ "Aquela turba em Molok não tinha o direito de ameaçá-la." — Vá para **20**
- ❖ "Minha missão é perigosa. Você sabe se cuidar?" — Vá para **287**

Se não quiser falar mais nada, vá para **276**.

190

Você se mantém discreto, atrás da multidão. Os xingamentos continuam, cada vez mais agressivos. Por fim, um homem barrigudo, vestindo um avental e empunhando um cutelo, grita: "Chega! Você vai sair de nossa cidade *agora*, por bem ou por mal!". É tarde demais para diplomacia. Você vai sacar suas armas e tentar impor a ordem (**8**) ou vai continuar parado, sem se intrometer (vá para **279**)?

191

Você ignora o anão, que segue seu caminho e logo desaparece na escuridão da noite. Você monta acampamento e adormece. Por algum motivo, sua noite é repleta de pesadelos envolvendo fantasmas e monstros da escuridão. Não recupere PV ou PM pela noite. Com a primeira luz de sol, você retoma sua jornada. Vá para **71**.

192

Você caminha em direção aos portões de Molok. Atulhada de prédios e casebres, a cidade é labiríntica e você não consegue evitar passar por vielas sujas e frequentadas por tipos insalubres... Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **213**. Se falhar, vá para **224**.

193

Você volta a procurar pela estrada, para escapar o quanto antes do Bosque de Canora. Depois de alguns minutos de corrida, finalmente a encontra. Ainda que esteja suja e meio escondida pela vegetação, é possível segui-la. Logo você estará fora deste lugar maldito! Você suspira aliviado... Apenas para escutar galhos se partindo, folhas se rasgando e um rugido monstruoso emergindo a poucos metros! Saindo da vegetação, uma fera surge diante de você. É um animal estranho — lembra um grande urso, mas coberto de penas e com a cabeça de uma enorme coruja. A criatura se ergue nas patas traseiras, ficando bem mais alta que você, e se prepara para atacá-lo com as garras e o bico. Se quiser sacar suas armas e lutar contra o monstro, vá para **280**. Se quiser lançar uma magia, vá para **181**.

194

Você derruba o anão com um golpe. Quando percebe que está à sua mercê, ele toca em seu próprio peito. A energia fantasmagórica que envolvia a mão dele passa para todo o corpo, fazendo a pele murchar e secar. Logo, tudo que resta dele é seu esqueleto — Thalbyr preferiu a morte do que a prisão. Você caminha mais um pouco antes de decidir acampar, mas acaba dormindo pouco. Não recupere PV ou PM pela noite. Com a primeira luz de sol, você retoma sua jornada. Vá para **71**.

195

Você diz que está indo para o sul, em direção a Khalifor. O fazendeiro franze o cenho. "Você não está pensando em passar pelos Bosques de Canora, está?". Quando você diz que sim, o fazendeiro balança a cabeça. "Eu não faria isso se você. Aquela mata é perigosa! Sei que vocês, aventureiros, são teimosos, então nem vou tentar convencê-lo a desistir. Mas pelo menos leve isso". Ele se levanta, caminha até uma prateleira e pega um pequeno pote de barro. "Aí dentro tem cera de abelha. Se você enxergar canários azuis, passe a cera no ouvido. O canto desses canários é mágico e coloca qualquer um pra dormir. E você não acorda nem se estiver sendo devorado por uma fera!". Você agradece pela cera e pelo aviso, se despede de toda a família e volta para a estrada. Anote o *pote de cera* em sua ficha de personagem e vá para **102**.

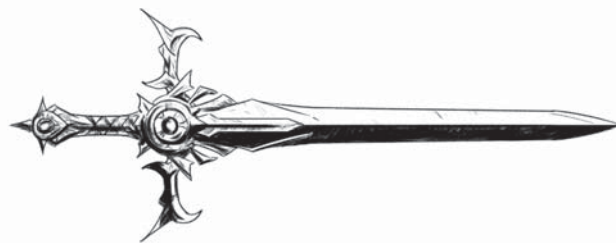
196

Contra todas as chances, você derrota o soldado múltiplo. Com seu último golpe, o corpo do monstro se desmancha em diversos cadáveres e as armas dele caem pelo chão. Você vai revistar os restos do soldado múltiplo (vá para **147**) ou vai seguir direto pelo desfiladeiro (vá para **55**)?

197

Lute contra o açougueiro e dois plebeus ao mesmo tempo.

Açougueiro	Força 6	❖	PV 9
Plebeu 1	Força 5	❖	PV 5
Plebeu 2	Força 5	❖	PV 4

Se você vencer, vá para **67**.

198

Você avança em passos firmes até a porta, disposto a acabar com qualquer mal que esteja do outro lado. O som agudo continua. Você chega à porta e leva sua mão à maçaneta. Mas, bem quando vai tocá-la, a porta é derrubada por dentro, revelando uma criatura terrível

que guincha para você, seu rosto a poucos centímetros do seu! Trata-se de um homem — ou algo que já foi um homem um dia. Sua pele é branca e áspera, seus olhos são amarelados, seus cabelos são cinzentos e desgrenhados e seus dentes parecem agulhas finas e afiadas. Ele veste trapos que lembram um manto eclesiástico, mas com vários cortes, furos e manchas de sangue seco. Ele estende as mãos para você, tentando segurá-lo para mordê-lo. Vá para **278**.

199

O mendigo se encolhe ante suas palavras. "Você tem razão", ele diz. "Sou apenas um miserável, e não vou mais importuná-lo". Ele recua, desaparecendo nas sombras do beco. Sem querer perder mais tempo com o mendigo, você parte rumo aos portões. Vá para **250**.

200

Lute contra os quatro goblins ao mesmo tempo.

Goblin 1	Força 6	❖	PV 4
Goblin 2	Força 6	❖	PV 5
Goblin 3	Força 7	❖	PV 4
Goblin 4	Força 6	❖	PV 6

Se você vencer, vá para **166**.

201

Merpin contra-argumenta: "Bah, ser roubado pelos goblinoides ou por sua cara de pau? Meus preços já são baratos! Se cobrar menos que isso não terei como repor meu estoque, e outros heróis serão prejudicados". Você não consegue nenhum desconto, mas ainda pode comprar itens pelo preço normal. Você não poderá mais barganhar. Volte para **170**.

202

Você sobe escadas estreitas até um quarto apertado. A cama é pequena e barulhenta, mas ainda assim é melhor que o chão duro dos ermos. Você descansa pelo resto do dia e pela noite. Recupere 2 PV e 2 PM. Na manhã seguinte, você pode voltar à praça central (vá para **156**) ou deixar a cidade (vá para **192**). Como sua missão é urgente, você não poderá dormir mais nenhum dia em Molok.

203

Durante a corrida, você escorrega numa poça de lama, cai e bate com a cabeça na base de um tronco. Você fica desnorteado por apenas alguns instantes. Infelizmente, esses instantes são o suficiente para que o monstro que estava o perseguindo o alcance! No escuro do bosque, você não consegue enxergá-lo, e não consegue impedi-lo de acertar sua cabeça. Você perde a consciência e, nas horas seguintes, vira o delicioso jantar de um troll.

204

Thalbyr convida-o para seguir viagem com ele. Se você acompanhá-lo pela noite, vá para **157**. Se quiser ignorá-lo e montar acampamento, vá para **191**.

205

Lute contra os dois hobgoblins ao mesmo tempo. Se você for um anão ou goblin, ou tiver um lampião, o breu da noite não será um problema. Caso contrário, reduza sua força de ataque em 2 pontos devido à escuridão.

Hobgoblin Ginete 1	Força 9	❖	PV 7
Hobgoblin Ginete 2	Força 8	❖	PV 9

Se você vencer, vá para **167**.

206

Você foge da balbúrdia da praça e caminha em direção ao templo de Thyatis. Quando cruza a porta, é como se tivesse entrado em outro mundo. As paredes de pedra isolam o barulho da praça, criando um ambiente calmo, silencioso e contemplativo. Ao longo do templo, há diversas piras com chamas acesas, intercaladas por pedestais com bacias de água. As piras são as únicas fontes de luz e, além delas e dos pedestais, não há nenhuma outra mobília.

Assim que você entra, é recebido por um homem corpulento, com o rosto e as mãos marcados por cicatrizes, vestindo mantos velhos e gastos. Apesar do porte assustador, ele o cumprimenta com humildade. "Seja bem-vindo ao templo de Thyatis, o Deus das Segundas Chances. Saiba que sua vinda foi profetizada. Mas sou apenas um acólito, e minha visão do futuro ainda é turva. Então, prefiro que me diga como posso ajudá-lo do que me force a adivinhar". O que você diz:

- ❖ "Fale-me sobre Thyatis." Vá para **254**
- ❖ "Desejo comprar poções de cura." Vá para **293**
- ❖ "Estou em uma missão contra a Aliança Negra, e preciso de ajuda." Vá para **78**

Se você quiser sair do templo e voltar para a praça, vá para **156**.

Se você tiver uma estatueta da fênix e quiser mostrá-la para o clérigo, vá para o número inscrito na base da estatueta.

207

O mendigo recua com a força de suas palavras. Por um momento, fica em silêncio, mas então o encara nos olhos. "Você... tem razão. Eu vivi por 393 anos. Sou um guerreiro de uma raça orgulhosa. Sou um *elfo*, não um inseto! Não me lamentarei mais. Siga seu caminho, aventureiro. E que as estrelas o guiem".

Você se despede do elfo e parte rumo aos portões. Vá para **250**, mas antes anote a idade dele. Pode ser útil no futuro.

208

Enquanto você pensa, o eremita fica com o rosto sério e apreensivo. Mas, quando você responde, a face dele se ilumina. Ele sorri e grita: "Esta não é a resposta! Adoro quando o caos vence a ordem. Dar as respostas certas é muito chato. Não saber é melhor, pois mantém as possibilidades!". Ele o encara nos olhos e sussurra: "Mas eu disse que iria ajudá-lo se você *acertasse*, e às vezes cumpro minhas promessas. Porque se eu nunca fizesse o esperado, seria muito previsível! Você não terá a bênção do Caos". O velho faz uma mesura desajeitada e sai correndo e pulando, logo desaparecendo atrás de um rochedo. Assim que ele some, você escuta um grito dele ecoando pela encosta: "Estarei torcendo por você... Ou não!". Vá para **245**.

209

O inumano guincha e cai no chão, inerte. Em poucos segundos, seu corpo murcha, seca e se desfaz em uma nuvem de pó. Aliviado por ter sobrevivido a esta criatura, mas ainda tenso, você passa o resto da madrugada acordado. Não recupere PV ou PM pela noite. Com a primeira luz de sol, você retoma sua jornada. Vá para **122**.

210

"Entendo... Pegue isso". Ele enfia a mão dentro de seus mantos e tira uma estrela de cinco pontas, feita de prata. "Este é meu símbolo sagrado. Sem ele meus

poderes são reduzidos, e não sou uma ameaça. Uma vez que esteja a salvo dos soldados de Doherimm, não precisarei me defender". Algo nos olhos do anão diz que ele está falando a verdade. Você aceita a proposta e pega a estrela. "Mantenha-a com você, poderá protegê-lo. Ao contrário do que muitos dizem, Tenebra também pode ser uma deusa protetora. Agora, se me permite, gostaria de seguir o resto da viagem sozinho". Thalbyr dá as costas para você e avança, logo sumindo na escuridão da noite. Você acampa solitário. Recupere 1 PV e 1 PM pela noite de sono. Com a primeira luz do sol, você retoma sua jornada. Anote a *estrela de Tenebra* em sua ficha de personagem e vá para **71**.

211

Os virotes voam em todas as direções. Você tenta sair correndo, mas acaba sendo atingido na perna e no peito. Você cai, muito ferido para continuar andando. Alguns instantes depois, seu feitiço termina e os soldados o encontram. Eles sacam suas espadas, e terminam o serviço que começaram com as bestas. Sem saber, o pelotão yudeniano condenou o Reinado...

212

Você fica parando, observando a luta. Dois goblins investem contra a jovem, o terceiro avança em arco, para atacá-la pelo lado, e o quarto se atira na relva, escondendo-se. A maga estende a palma de sua mão esquerda na direção dos dois goblins, que batem contra um muro invisível, e aponta sua varinha para o terceiro, disparando uma rajada de fogo que o carboniza. Então, se volta mais uma vez para os dois goblins da frente — esquecendo-se do quarto, que havia se escondido. Ele se arrasta até chegar às costas dela, saca uma faca e a arremessa, atingindo-a no ombro. A jovem grita de dor e cai de joelhos, à mercê de três goblins. Você vai ajudá-la (vá para **49**) ou vai continuar parado (vá para **109**)?

213

Enquanto caminha por um beco apertado, você escuta o som de passos atrás. Com o canto do olho, vê dois homens vestindo trapos marrons. Um deles acena para o outro e ambos sacam punhais. São ladrões que, atraídos por suas posses, resolveram atacá-lo. Felizmente, você estava atento! Se quiser sacar suas armas e enfrentá-los, vá para **146**. Ou você pode lançar *invisibilidade* (vá para **101**) ou *pânico* (vá para **28**).

214

Quando você se aproxima do balcão, um anão surge do breu. Ele tem barba negra, espessa e cheirando a cerveja. "Boa tarde, aventureiro", ele diz com voz rouca. "E sim, é óbvio que você é um aventureiro. Pelo menos para mim, que recebo muitos do seu tipo. Como você parece um dos durões, tenho um jogo para você. Este barril aqui tem minha obra-prima: cerveja negra. Ela é como Tenebra — cheirosa, gostosa e capaz de derrubar qualquer marmanjo. Aposto dez moedas que você não dura oito segundos debaixo da torneira... O que me diz?". Se quiser participar do jogo, vá para **15**. Caso contrário, se ainda não tiver feito uma dessas coisas, você pode ir até a mesa com os milicianos (vá para **176**) ou até a mesa com os camponeses (vá para **223**). Se não quiser fazer nada disso, você pode sair da taverna e voltar para a praça (vá para **156**).

215

Você corre até o altar, onde espera encontrar algo que possa ajudá-lo. Sua esperança não é em vão. Atrás do bloco de pedra, meio tapado por poeira e um pano sujo e rasgado, você enxerga um medalhão com o símbolo sagrado de Lena, a Deusa da Vida. Os xamãs de Ragnar provavelmente não conseguiram tocar no objeto abençoado e deixaram-no aqui mesmo. Quando você vê o medalhão, a porta de madeira do fundo é derrubada por dentro, e um homem — ou algo que já foi um homem um dia — surge. Sua pele é branca e áspera, seus olhos são amarelados, seus cabelos são cinzentos e desgrenhados e seus dentes parecem agulhas finas e afiadas. Ele veste trapos que lembram um manto eclesiástico, mas com vários cortes, furos e manchas de sangue seco. Ele avança em sua direção com as mãos estendidas e a mandíbula aberta, e você

mal tem tempo de pegar o medalhão e atirá-lo nele. O morto-vivo guincha quando o símbolo sagrado toca sua pele. O medalhão queima e derrete, mas a criatura parece mais lenta e fraca, como se estivesse mais perto da morte final. Vá para **278**, mas reduza a Força do inumano em 2 pontos.

216

Gaste 4 PM. Você tece seu feitiço, e várias pessoas começam a correr apavoradas. Entretanto, a magia não é forte o suficiente para afetar toda a turba. No meio da confusão, um homem barrigudo, vestindo um avental e empunhando um cutelo, aponta para você e grita: "Um bruxo! Deve estar junto com a aberração!". Ele corre em sua direção, brandindo seu cutelo.

Açougueiro	Força 6	❖	PV 9

Se você vencer, vá para **67**.

217

Você resolve não esperar para descobrir a fonte do barulho e corre para fora da construção. Infelizmente, a criatura que espreitava lá dentro tem velocidade sobrenatural... Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **97**. Se falhar, vá para **172**.

218

Você tira a estatueta da sua mochila e mostra-a ao acólito. Os olhos dele se arregalam. "Esta é uma relíquia importante! Mantenha-a com você. Se você for mortalmente ferido enquanto estiver com ela, receberá o dom da segunda chance".

Caso seus PV sejam reduzidos a 0 ou menos, serão restaurados à metade de seu valor inicial. Quando isso acontecer, apague a *estatueta da fênix* da sua ficha de personagem. Se você tiver outra pergunta ao acólito, volte para **206**. Caso contrário, você sai do templo e volta para a praça. Volte para **156**.

219

Você recua da área de vegetação mais espessa e florida. Logo, o zunido dos insetos fica para trás. Você perde uma hora dando a volta, mas depois disso consegue retomar o rumo. Depois de mais algumas horas, o crepúsculo toma conta do bosque, e você monta acampamento sob um céu púrpura. Recupere 1 PV e 1 PM pela noite de sono.

Na manhã seguinte, você avista uma pequena cabana feita de troncos, meio escondida entre as árvores. Se quiser entrar na cabana, vá para **188**. Se quiser ignorá-la e continuar seguindo para o sudeste, vá para **106**.

220

Faça um teste de Habilidade. Se você tiver Crime, recebe um bônus de +2. Se for bem-sucedido, vá para **63**. Se falhar, vá para **48**.

221

Ela faz um muxoxo e resmunga "Ah... Você não sabe". Ela ajeita o cabelo, fita seus olhos e diz. "Meu nome é Ângela Zinfraud. Minha família é a mais poderosa de minha cidade, e sou aluna da melhor escola do Reinado, a Academia Arcana. Estou estudando para ser campeã de duelos de minha turma. Agora que você atrapalhou meu treinamento, lute comigo". O que você diz?

- ❖ "Você estava lutando contra goblins apenas para treinar?" — Vá para **129**
- ❖ "Certo, vamos lutar." — Vá para **288**

222

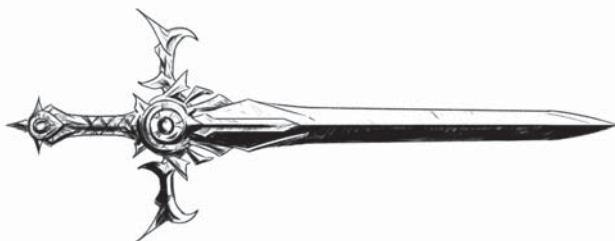
Você grita para os plebeus pararem. Sua voz atrai a atenção da turba, que se volta para você. São vinte ou trinta aldeões, com os rostos vermelhos de fúria. Com o canto do olho, você nota que alguns deles estão sacando porretes, martelos e outras armas improvisadas. Faça um teste de Habilidade. Se você tiver Manipulação, recebe um bônus de +2. Se for bem-sucedido, vá para **59**. Se falhar, vá para **237**.

223

Você se aproxima da mesa com os quatro camponeses. Pelas roupas — andrajos puídos, chapéus de palha e pés descalços — parecem homens simples e humildes. Eles contam suas histórias, o que apenas confirma as suspeitas que você nutria. “Somos de um povoado a um dia ao sul daqui. Ou melhor, éramos... Não sobrou nada de nosso lar. Quem estragou tudo foi um bando de goblins montados naqueles lobos gigantes e negros — *wargs*, acho. Surgiram do nada, queimando e destruindo. Na verdade...”, o plebeu para seu relato, olha para seus companheiros e faz um sinal em devoção ao Panteão. Então, continua: “Só estamos vivos por causa do anjo. Um homem de armadura reluzente e capa prateada surgiu num cavalo bonito. Juro por Khalmyr que ele brilhava! O homem, não o cavalo... Ele avançou contra os goblins e disse para fugirmos. Não pensamos duas vezes. Pegamos nossas famílias e deixamos o povoado para trás. Quando saímos, o anjo ainda estava lutando. Ele deve ter derrotado os goblins, não? De qualquer forma, salvou todos nós”.

Você conversa mais um pouco com os camponeses, mas eles não têm nenhuma informação que possa ajudá-lo. Se ainda não tiver feito uma dessas coisas, você pode ir até o balcão (vá para **214**) ou até a mesa com os milicianos (vá para **176**). Ou pode sair da taverna e voltar para a praça (vá para **156**).

224

Você está cruzando um beco apertado quando, subitamente, sente uma dor lancinante nas costas. Role 1d e subtraia o resultado de seus PV. Você foi apunhalado por um ladrão! Se ainda estiver vivo, você se vira para enfrentá-lo, apenas para ver que ele tem um parceiro.

Lute contra os dois ladrões ao mesmo tempo. Durante a primeira rodada de combate, reduza sua força de ataque em 2 pontos, pois você foi surpreendido.

Ladrão 1	Força 7	❖	PV 5
Ladrão 2	Força 8	❖	PV 4

Se você vencer, vá para **40**.

225

Asha encara um dos hobgoblins e algo no olhar dela faz com que ele hesite. A lefou então estende a palma da mão direita e dispara uma rajada de chamas, que atinge a criatura no peito. Mas você não pode ficar olhando para a luta dela, pois o outro hobgoblin e seu warg já estão sobre você! Volte para **205**, mas lute apenas contra o hobgoblin ginete 1.

226

Você consegue derrotar os quatro anões mortos-vivos. Seus corpos caem inertes no chão. Para seu alívio, o frio enregelante que emanava de seus corpos se dissipa. O machado que você pegou não é melhor que sua arma, mas é de boa qualidade, e deve valer alguma coisa para um armeiro. Um dos anões também portava um pequeno baú com 30 Tibares de ouro. Anote o *machado anão* e o dinheiro em sua ficha de personagem. Se você ainda não revistou o anão de mantos e quiser fazer isso, vá para **4**. Se já tiver revistado o anão de mantos, ou se não quiser fazer isso, só lhe resta sair da clareira (vá para **104**).

227

“Hah, sabia”, diz o miliciano. “Não que eu seja inteligente — na verdade, minha mãe sempre disse que eu era muito burro —, mas está na cara que você não é um refugiado. Então, só pode ser um aventureiro. E aventureiros só vêm até aqui para caçar verruguentos.

Bem, eu não vou impedi-lo! Um brinde à sua caçada!". Os três homens brindam e gargalham. Então, se erguem da mesa. "Nosso intervalo já estava terminando... Boa sorte, companheiro".

Se ainda não tiver feito uma dessas coisas, você pode ir até o balcão (vá para **214**) ou até a mesa com os camponeses (vá para **223**). Ou pode sair da taverna e voltar para a praça (vá para **156**).

228

Enquanto procura um lugar para dormir, você avista movimento nas sombras da floresta. Talvez seja apenas a vegetação movendo-se com o vento, mas você não arrisca e procura um lugar para se esconder. Você encontra uma árvore solitária que é grande o bastante para ocultá-lo. Você vai até a árvore, deixando-a entre você e a estrada. Uma hora depois, você vê dois hobgoblins montados em *wargs*, lobos gigantes e cruéis. Quando eles se aproximam da árvore, um dos wargs para e ergue o focinho. Você sabe que é questão de tempo até o animal farejá-lo, e precisa agir logo. Se quiser saltar de seu esconderijo com as armas em punho, vá para **205**. Se quiser lançar *invisibilidade*, vá para **107**. Se quiser lançar *pânico*, vá para **54**.

229

Gaste 4 PM. Sua magia deixa o oficial e vários dos soldados apavorados, mas não é poderosa o bastante para afetar o pelotão inteiro. Os soldados que não são afetados sacam suas bestas e disparam. Você é atingido por várias setas e cai morto quase instantaneamente. Sem saber, o pelotão yudeniano condenou o Reinado...

230

Você consegue escapar do monstro. Para garantir, caminha por mais duas horas, para só então montar acampamento e dormir. Como você dorme pouco, não consegue recuperar PV ou PM. Na manhã seguinte, você está cansado e sonolento, mas vivo! Vá para **138**.

231

Gaste 4 PM. Seu feitiço apavora o monstro, que urra e sai correndo nas quatro patas, desaparecendo no meio do bosque. Você sabe que o efeito da magia não dura muito, então sai correndo também — mas para fora desta mata! Vá para **61**.

232

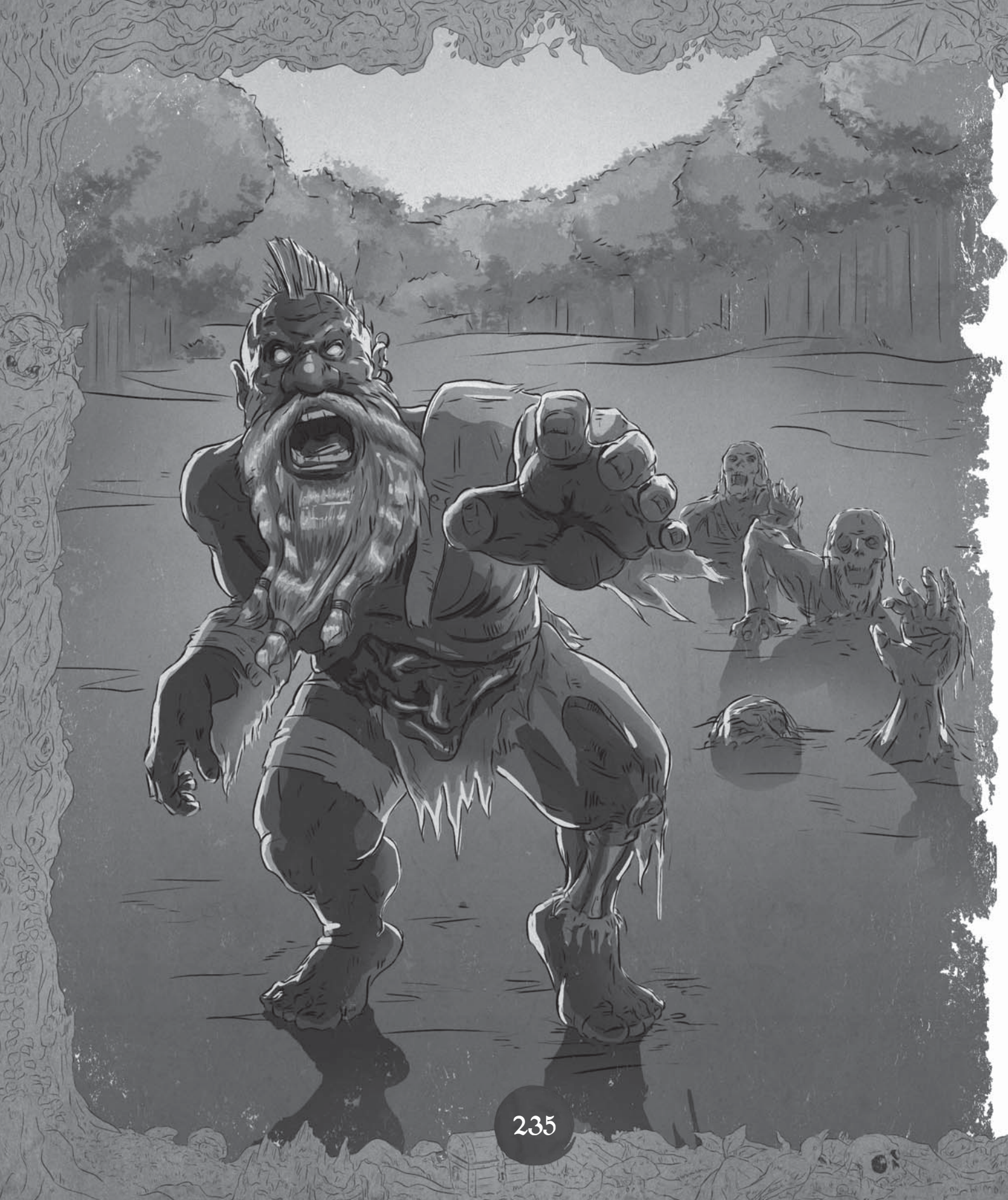
Você estende uma de suas moedas ao mendigo. Ele a toma nas mãos e, olhando para o chão, murmura: "Por que me ajudou?". O que você diz?

- ❖ "Todos precisamos de ajuda em algum momento. Acho que ajudar é dever de todos." — Vá para **161**
- ❖ "Você é patético, tive pena." — Vá para **199**

233

Thalbyr senta na relva para descansar. Quando ele faz isso, seu manto se abre um pouco, revelando uma estrela de cinco pontas, feita de prata e presa a uma corrente que ele usa no pescoço. A estrela é o símbolo de Tenebra, a Deusa das Trevas. Você vai questionar o anão sobre isso (vá para **168**), vai sacar sua arma e atacá-lo (vá para **68**) ou vai ignorar o que viu (vá para **249**)?

234

Você se lembra das palavras do fazendeiro — ele avisou que o canto dos canários azuis era mágico, e causava um sono do qual não se acorda. Você abre o pote e passa um pouco de cera nos ouvidos. O mundo torna-se um lugar abafado. Por um momento, você cogita tirar a cera — a música era tão doce! Mas então percebe que o cansaço começa a passar. Você realmente estava sendo enfeitiçado pelos pássaros! Um pensamento sombrio surge em sua mente: o que aconteceria se você não tivesse o pote? Sem querer pensar nisso, você aperta o passo para encontrar a estrada e sair daqui de uma vez. O Bosque de Canora já não parece um lugar tão belo. Apague o *pote de cera* de sua ficha e vá para **193**.

235

Você saca sua arma enquanto o anão se ergue. Quando ele fica de pé, avança em sua direção, tentando arranhá-lo com sua mão gélida. Enquanto luta contra este anão, você percebe com o canto do olho que os outros três estão lentamente se aproximando. É bom não perder muito tempo com o primeiro!

Anão Morto-Vivo 1	Força 6	❖	PV 10

No início da terceira rodada de combate, os outros três anões chegam até você. Lute contra todos os anões ao mesmo tempo.

Anão Morto-Vivo 2	Força 7	❖	PV 9
Anão Morto-Vivo 3	Força 6	❖	PV 9
Anão Morto-Vivo 4	Força 6	❖	PV 11

No início de qualquer rodada, antes de rolar os dados, você pode tentar escapar (vá para **295**). Se vencer, vá para **226**.

236

O monstro vira seus diversos braços e armas em sua direção. Com a força de vários soldados, ele será um inimigo difícil!

Soldado Múltiplo	Força 11	❖	PV 17

Por ser capaz de desferir vários golpes ao mesmo tempo, o soldado múltiplo rola duas forças de ataque a cada rodada. Contra a primeira força de ataque, resolva o combate normalmente. Contra a segunda, mesmo que a sua força de ataque seja maior, você não irá feri-lo; você apenas defende-se do golpe. Mas, se a força de ataque dele for maior, você será ferido.

Se conseguir derrotar este poderoso adversário, vá para **196**.

237

Você pergunta o que está acontecendo, mas sua voz é sobrepujada pelos gritos de um homem barrigudo, vestindo um avental e empunhando um cutelo. “Ela é uma aberração! E, se você está querendo defendê-la, deve ser uma aberração também!”. O açougueiro avança para cima de você. A fúria dele contamina outros plebeus, que também avançam. Vá para **197**.

238

Ela o encara com olhos arregalados. “Você quer que eu *fique aqui?* Não posso, tenho muitos compromissos. Só para você ter uma ideia, na próxima semana haverá um baile na Academia, e já encomendei um vestido exclusivo de um dos maiores alfaiates de Valkaria! Falando nisso, preciso voltar para começar a arrumar meu cabelo. Vamos lutar”. O que você diz:

- ❖ “Você pediu por isso...” — Vá para **288**
- ❖ “Não. Não vou perder meu tempo lutando contra você.” — Vá para **260**

239

Você cruza o portão negro e entra em Khalifor. Um calafrio percorre sua espinha quando você escuta o som pesado e abafado do portão se fechando atrás de você. Agora começa a parte mais difícil de sua missão. Agora não há mais volta.

Vá para **301**.

240

Gaste 4 PM. Você some da vista de todos. O oficial arregala os olhos, mas então grita uma ordem a seus subordinados: “Saquem as bestas! Disparem para todos os lados!”. Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **127**. Caso contrário, vá para **211**.

241

O último goblin cai morto. O silêncio toma conta da fazenda e, por um momento, tudo que você escuta é o crepitar das chamas no celeiro. Então, a porta da casa se abre lentamente. Uma mulher de meia-idade sai lá de dentro, mancando e segurando uma besta carregada. Após conferir que os goblins estão mortos, ela baixa a arma, suspira aliviada e olha para você. “Não sei quem é você, mas salvou minha família. Obrigada”.

A mulher se aproxima de você e explica o que aconteceu. “Esses goblins estão cada vez mais atrevidos. Desde que Khalifor caiu, parece que é só uma questão de tempo até que todo o reino seja conquistado pela Aliança Negra. Meu nome é Darla, a propósito”. Ela estende a mão, cumprimenta-o e continua falando. “Quando era mais nova, servi de sentinela em Molok, mas me aposentei quando machuquei minha perna. Usei meu soldo para comprar estas terras. Sabia que não seria uma vida fácil, mas uma guerreira manca não tem muitas opções... Felizmente, guardei minha besta. E felizmente você apareceu”.

Darla grita “Podem vir, está seguro”. Mais quatro pessoas saem da casa — um homem de meia-idade, com o rosto marcado pela vida dura do campo, e três crianças. O homem vem até você. “Obrigado! Você é um aventureiro, não? Pelo jeito que lidou com aqueles goblins... Desculpe não ter saído para ajudar, mas sou só um fazendeiro e ia acabar atrapalhando”. Você revista os corpos dos goblins e encontra 12 Tibares de ouro. Após isso, vocês todos entram na casa. A família de Darla serve o pouco de comida que tem — sopa, pão, queijo e algumas frutas. Recupere 1 PV pela refeição. Você termina e se levanta, dizendo que precisa continuar sua jornada. O marido de Darla pergunta para onde você está indo. Você revela seu caminho (vá para **195**) ou mantém segredo (vá para **126**)?

242

Você se força a seguir, a despeito de seu estado. Mas, alguns passos depois, quase bate de frente em uma árvore. Você está desmaiando de sono! Seguir assim seria loucura, então você se recosta em um tronco para descansar um pouco. Pouco antes de fechar seus olhos, você tem a impressão de ver vários canários azuis nos galhos acima de você. Mas não importa. A música deles é bela, e ajuda-o a dormir... Infelizmente, este é um sono do qual você jamais irá despertar. Pois o canto dos pássaros é mágico e coloca qualquer um que o ouve em um torpor sem fim. Sua aventura acaba aqui, no belo — mas letal — Bosque de Canora.

243

Você se afasta da construção, desce a colina e caminha até não aguentar mais de cansaço. Aliviado por ter sobrevivido, mas ainda tenso, você passa o resto da madrugada acordado. Não recupere PV ou PM pela noite. Com a primeira luz do sol, você retoma sua jornada. Vá para **122**.

244

Asha irá acompanhá-lo em sua missão. Enquanto ela estiver com você, preste atenção às referências. Se chegar a qualquer referência marcada com um “🌀”, leia o texto e então, antes de tomar qualquer decisão, some 20 ao número dela e vá para esta nova referência. Por exemplo, se você chegar à referência **167**🌀, deve lê-la e então ir para **187**. Além disso, anote em sua ficha “Relação com Asha”. Algumas ações podem fazer com que você ganhe ou perca pontos de relação. Quanto mais pontos de relação você tiver, mais leal ela será. Você monta acampamento com Asha. A lefou é quieta, e não fala mais depois de ter se apresentado. Se quiser puxar assunto, vá para **189**. Caso contrário, vá para **276**.

245

O resto do dia transcorre sem mais encontros. Você acampa e adormece na encosta da Cordilheira de Kanter. Recupere 1 PV e 1 PM pela noite de sono. No dia seguinte — o décimo dia de viagem desde Molok, e o último de sua jornada — você continua seguindo pelo terreno íngreme e rochoso, até que chega aos primeiros penhascos da cadeia de montanhas. Acima, o céu é sempre escuro, nuvens de poeira bloqueando o sol e deixando o caminho coberto de sombras. A estrada já desapareceu, e você precisa avançar por um caminho estreito entre os rochedos. Enquanto avança, você nota símbolos sinistros pintados com tinta vermelha nas paredes do desfiladeiro. Não, não tinta... *Sangue* das inúmeras vítimas da Aliança Negra. Um aviso de quem é o senhor destas terras — ou algo ainda pior? Você evita olhar para os símbolos e segue determinado. Faça um teste de Habilidade. Se você tiver Sobrevivência, recebe um bônus de +2. Se for bem-sucedido, vá para **267**. Se falhar, vá para **153**.

246

Se você for um anão ou goblin, ou se tiver um *lampião*, vá para **160**. Caso contrário, vá para **275**.

247

A porta da cabana foi arrombada — e a própria cabana não está muito melhor. É um lugar rústico, com móveis de madeira e de peles, e está todo revirado. Aparentemente, era a casa de um caçador. Suas suspeitas se confirmam quando você encontra o corpo de um humano barbudo e corpulento atrás da mesa. Há duas flechas cravadas em seu peito. As flechas são feitas de uma madeira negra, com pontas de ferro — o tipo usado por goblins. Provavelmente, um grupo de guerra da Aliança Negra encontrou o pobre caçador e matou-o para que ele não alertasse o povo das redondezas. Você revista a cabana, mas não encontra nada — os goblins devem ter levado tudo. Você vai sair da cabana e retomar sua jornada (vá para **106**) ou vai dar um enterro digno para o homem (vá para **115**)?

248

Asha pergunta: "O que vamos fazer?". Se você quiser dizer para ela continuar escondida atrás da árvore enquanto você enfrenta os hobgoblins, vá para **177**. Se quiser deixar que ela lute com você, volte para **228** e decida o que vai fazer.

249

Vocês viajam pelo resto da noite. Com o raiar do sol, Thalbyr para. "Achei que conseguiria caminhar durante a noite e o dia, mas já sou velho e preciso descansar. Siga sozinho. Sinto que está em uma missão e não deve perder tempo. Que Khalmyr o acompanhe". Você também está cansado, mas sabe que em mais poucas horas chegará a Molok. E, se for parar para descansar, melhor que seja em uma estalagem da vila do que na planície. Você se despede do anão e segue seu caminho. Vá para **71**.

250

Você segue pelas ruelas da vila até chegar à praça de entrada. Os portões estão abertos e bem movimentados. Uma pequena multidão de fazendeiros e mercadores segue suas vidas, puxando carroças carregadas de legumes ou montando barracas para a venda de bugigangas, sem saber que podem estar prestes a entrar numa guerra terrível.

Você cruza os portões e sai de Vagon. A vila é cercada por fazendas e, mais ao longe, por bosques e colinas cobertas de relva. Uma estrada de terra batida segue para o sul. De acordo com o mapa de Eudaf, Khalifor fica a sudeste. Você pode ir pela estrada para o sul, atravessar o Bosque de Canora e então virar para o leste (vá para **21**), ou cortar caminho pelos ermos, indo direto para o sudeste (**93**).

251

Gaste 4 PM. Você fica invisível, e aproveita a confusão das mariposas para escapar da clareira. Vá para **219**.

252

Você corre na direção de uma carroça caída. Mas, antes de conseguir chegar, é visto por um goblin. Ele rosna algo, e você não precisa entender o idioma goblinoide para saber que ele disse "Matem-no". Os goblins erguem facas longas e machadinhas, e se movem para cercá-lo. Pelo menos você tirou a atenção da casa... Vá para **22**.

253

Quando você se aproxima da fila, vários camponeses olham para você e cochicham entre si. Eles saem da fila e vêm na sua direção, atirando pedras e gritando: "Saia daqui, goblin imundo! Por causa de sua raça perdemos nossas terras!". Role 1d e subtraia o resultado de seus pontos de vida. Antes que a turba chegue a você com seus ancinhos e foices, os guardas do portão ordenam que ela se disperse. Experientes, os milicianos veem que você não é da Aliança Negra e mandam você se aproximar do portão. Pelo menos você furou a fila. Vá para **290**.

254

"Thyatis é uma divindade justa, bondosa e generosa, que acredita que todos merecem uma segunda chance. Eu sou prova viva disso. Meu nome é Derk, e por muito tempo fui um bandoleiro. Roubei e matei, até que um paladino da Fênix cruzou meu caminho. Achei que ele ia me matar, mas apenas me deu uma surra e disse que estava na hora de eu mudar de vida. Fiz que sim com a cabeça, mas por dentro estava rindo da sua ingenuidade, pensando em matá-lo assim que ele me desse as costas. De alguma forma, ele percebeu e me encarou... E, nos olhos dele, vi meu futuro. Meus últimos dias seriam como um mendigo em Cosamhir, decrépito e sozinho". Derk para de falar, seus olhos marejados. Então, toma fôlego e continua. "O paladino me deixou partir, mas eu nunca mais roubei. Em vez disso, entrei no primeiro templo de Thyatis que encontrei e pedi para ser aceito como acólito. Desde então, estou aqui, trabalhando para que outros tenham o que tive: uma segunda chance".

O acólito caminha pelo tempo, e você o segue. "Sou apenas um acólito, e meus poderes são limitados. Mas os clérigos mais poderosos conseguem dar até mesmo uma segunda *vida* para aqueles que tiveram mortes injustas. Por isso Thyatis é conhecido como o Deus da Ressurreição. Ele também é o Deus da Profecia. Esta vendo essas piras e bacias de água? São instrumentos divinatórios. Alguns devotos conseguem ver o futuro, e usam esse conhecimento para ajudar heróis em suas missões".

Se você tiver outra pergunta ao acólito, volte para **206**. Caso contrário, você sai do templo e volta para a praça. Volte para **156**.

255

Você aguenta o máximo que pode, e então tira a boca da torneira. Enquanto você tosse, Oldar olha para você, incrédulo. "Que diabos... Você aguentou nove segundos. Acho que ela perdeu a força no barril". O anão balança a cabeça, mas sorri. "Agora admita: é boa, não? Em outra taverna eu tinha um cliente vampiro, e *ele* ficava bêbado com ela!". Você tenta responder, mas sua língua está dormente. Frente a seu silêncio, Oldar continua. "Bem, já que você aguentou a cerveja, que tal levar uma garrafa dela em vez do dinheiro?". A esta altura, você já consegue responder. Anote 10 Tibares de ouro ou a *cerveja de Tenebra* em sua ficha de personagem. Depois de pagar, o anão volta para seus afazeres atrás do balcão. Se ainda não tiver feito uma dessas coisas, você pode ir até a mesa com os milicianos (vá para **176**) ou até a mesa com os camponeses (vá para **223**). Ou pode sair da taverna e voltar para a praça (vá para **156**).

256

Atrás de você, Asha gesticula, grita e então dispara uma onda de energia translúcida e turva. Quando a magia passa por você, sua visão fica estranha — alguns objetos parecem estar mais perto ou mais longe do que realmente estão, enquanto outros ficam distorcidos. Felizmente, esse efeito dura apenas um instante; quando você pisca, tudo volta ao normal. Então, a onda de energia atinge a criatura. Suas várias cabeças urram, desnorteadas, e seus

vários braços golpeiam desordenadamente. “Agora!”, Asha grita. “Ataque-o enquanto ele está confuso!”. Volte para **236**, mas reduza a Força do soldado múltiplo para 8 devido à magia de Asha.

257

Sabendo que há um tipo de feitiço em andamento, você sai correndo o mais rápido que pode. Mas o verdadeiro vilão não é nenhum bruxo, e sim os canários azuis. O canto deles é mágico, e coloca qualquer um que o ouve em um torpor sem fim. Não há como correr mais rápido do que um pássaro voa... Eles o perseguem, e você nem percebe quando desmaia no chão, no meio de sua corrida, para um sono do qual jamais irá despertar. Sua aventura acaba aqui, no belo — mas letal — Bosque de Canora.

258

Você passa pela porta destruída e entra na sala do fundo da igreja, onde o inumano estava. É uma pequena sacristia, com prateleiras de madeira com jarros, livros e vestes. Infelizmente, tudo está destruído — os jarros estão quebrados, os livros estão queimados e as vestes estão rasgadas. Acreditando que os responsáveis por este massacre levaram tudo de valor, você se vira para partir, quando percebe um volume debaixo de um trapo velho. Você se abaixa e encontra uma pequena estatueta, na figura de uma fênix, com o número 218 inscrito na base. A fênix é o símbolo de Thyatis, o Deus da Ressurreição e da Profecia. Você coloca o objeto em sua mochila e parte da construção — melhor dormir ao relento do que aqui! Anote a *estatueta da fênix* e o número *218* em sua ficha de personagem e vá para **243**.

259

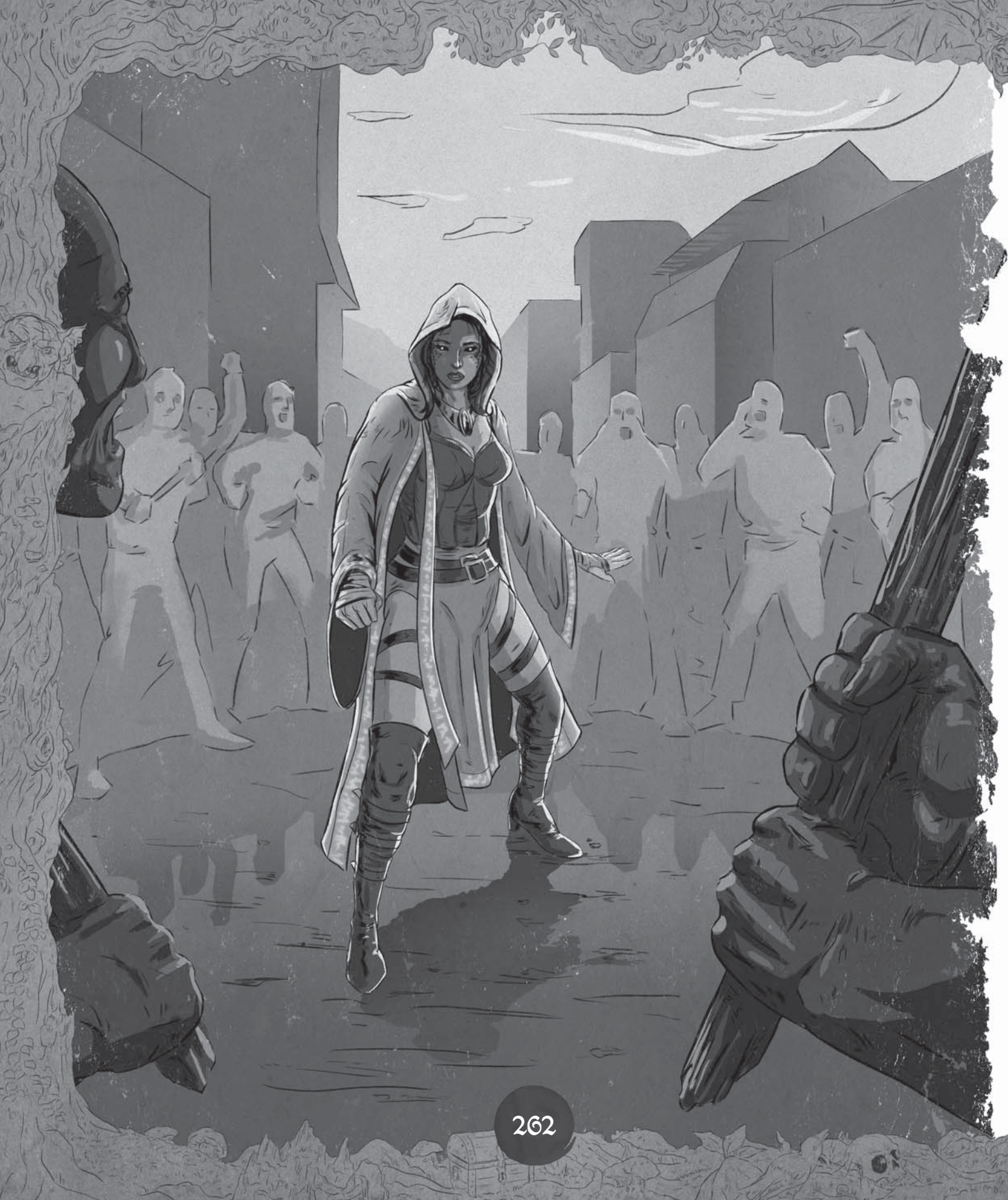
O oficial se volta para você, enfim percebendo seu porte e equipamento. “Um aventureiro, você diz?”. Ele então fala mais alto, para seus subordinados. “Parece que temos um heroizinho. O que acham disso?”. Até então, os soldados estavam em silêncio, mas agora alguns riem. O oficial continua. “A Companhia dos Garras Negras foi alocada para o Exército do Reinado... Mas continuamos seguindo a doutrina de Yuden”. O oficial olha para trás, para seus soldados. “Urgandulf, ensine uma lição a esse insolente”.

Um homem dá um passo à frente. Ele é uma cabeça mais alto que os outros e, ao contrário dos demais, tem cabelos negros e desgrenhados e barba negra e espessa. Uma cicatriz cruza seu olho esquerdo. Enquanto saca uma espada grande e larga, Urgandulf diz: “Permissão para matar, Tenente Adalric?”. Adalric dá um passo para trás. “Permissão concedida, soldado”. Sem alternativa, você se prepara para se defender. Vá para **117**.

260

“Como ousa me desobedecer?”, a jovem responde. “Pois bem, não posso forçá-lo a lutar comigo. Fique aqui sozinho neste fim de mundo, eu tenho mais o que fazer”. Ao dizer isso, a maga saca uma chave dourada de sua bolsa, e uma porta de madeira se materializa à sua frente. Ela entra pela porta, desaparecendo. Instantes depois, a porta também desaparece. Você fica sozinho na planície. Você revista os corpos dos goblins e encontra 19 Tibares de ouro. Sem ter mais o que fazer aqui, você retoma sua jornada. Vá para **87**.

261

“Uu-uu-uu”. O pio de uma coruja entra em seu sonho, fazendo você acordar. Você pisca e olha em volta. É o meio da madrugada, mas tudo continua como estava quando você foi dormir, a fogueira já meio apagada mas ainda iluminando o acampamento. Enquanto observa, você sente um calafrio — há algo aqui! Você se ergue e pega seu equipamento — bem a tempo de ver um homem se aproximando pela estrada. Ou algo que já foi um homem um dia... Sua pele é branca e áspera, seus olhos são amarelados, seus cabelos são cinzentos e desgrenhados e seus dentes parecem agulhas finas e afiadas. Ele veste trapos que lembram um manto eclesiástico, mas com vários cortes, furos e manchas de sangue seco. Ele corre em sua direção, tentando mordê-lo. Vá para **39**.

262

As ruas de Molok são apertadas, poeirentas e lotadas de gente — você precisa empurrar as pessoas para conseguir caminhar. Os prédios são desordenados, e o povo é endurecido, com refugiados, mercenários e aventureiros. Quase todos portam armas. Você se dirige à praça central, onde espera encontrar estalagens, bazares e templos. Depois de alguns minutos de caminhada, entretanto, você é obrigado a parar.

À frente, dezenas de plebeus formaram um círculo e estão mantendo uma pessoa presa no centro. Alguns gritam xingamentos, como "Aberração!" ou "Cria do inferno!", enquanto outros resmungam "Onde estão os guardas?" e "Como se os goblins já não fossem problema o bastante...". Metendo-se na multidão, você consegue enxergar a pessoa no centro. É uma jovem esguia, vestindo um manto com capuz. Pelo pouco que você consegue ver de seu rosto, ela seria uma humana muito bonita — se fosse humana. Seus olhos são completamente vermelhos e, ao redor deles, há um tipo de substância dura e brilhante, como pedras preciosas incrustadas na pele. Você a reconhece como uma *lefou*, uma humana tocada pela Tormenta, a tempestade de sangue e demônios que ameaça o mundo de Arton.

Você já ouviu falar sobre esses seres, mas nunca tinha visto um. Lefou nascem em famílias normais, mas apresentam mutações ou deformidades físicas ao nascer — no caso desta jovem, os olhos completamente vermelhos e rodeados de cristais. Sua origem ligada a um grande mal e sua aparência assustadora fazem com que os lefou sejam temidos e odiados pelo povo do Reinado. Os plebeus estão impedindo a jovem de sair da rua, e a tensão é visível.

O que você faz?

- ❖ Espera para ver o que acontece? — Vá para **190**
- ❖ Tenta acalmar a multidão? — Vá para **222**
- ❖ Saca suas armas e tenta impor a ordem? — Vá para **8**
- ❖ Lança a magia *pânico*? — Vá para **216**

263

Gaste 4 PM. Você fica invisível e sai correndo. Mas, para seu horror, o monstro começa a segui-lo. Ele não pode vê-lo, mas pode *farejá-lo*. Vá para **280** e lute contra a criatura, mas reduza a Força dela em 4 pontos durante a primeira rodada de combate. Em seu primeiro ataque você ainda estará invisível, e ela não conseguirá se defender tão bem.

264

Lute contra o troll!

Troll	Força 9	❖	PV 9

O troll é uma criatura vegetal, com grande poder de regeneração. No início de cada rodada de combate, se estiver ferido, o troll recupera 1 PV. No início de qualquer rodada, antes de rolar os dados, você pode tentar escapar (vá para 77). Se você vencer, vá para **92**.

265

"É bom que essa recompensa seja grande o suficiente para nós dois! Agora vou dormir. Amanhã devemos chegar a Khalifor, e preciso estar descansada". Ela vira para o lado e dorme. Volte para **50**.

266

O eremita se aproxima de você, um sorriso estampado no rosto. Vários de seus dentes estão faltando, mas seus olhos são vívidos e intensos. "Um aventureiro!", ele grita. Ele olha-o de cima a baixo e acena a cabeça, como se aprovasse o que viu. "Você pode impedir o ataque da Aliança Negra. Por outro lado, as coisas andam paradas por aqui. Talvez uma guerrinha deixasse tudo mais agitado, mais bagunçado, mais divertido!". A voz do ancião é estridente e suas palavras são estranhas, mas ele não para de falar, e você não consegue interrompê-lo. "Por outro lado, guerras são chatas. Todos só ficam pensando

em marchar e lutar e lutar e marchar. E, no fim, quem tem as melhores tropas e as melhores táticas ganha. Tão previsível". Até então, os olhos do velho estavam dardejando de um lado a outro, mas agora se fixam em você, ignorando todo o resto. "Por outro lado, um aventureiro solitário contra todos os inimigos... O destino do Reinado nas mãos de uma só pessoa... Isto sim é uma boa aposta!". Subitamente, o ancião para. Ele suspira, e seus ombros caem. "Por outro lado, quem sou eu para decidir?". Quando você está quase conseguindo falar alguma coisa, os olhos do eremita brilham mais uma vez. "Já sei! Vamos deixar as forças cósmicas do Caos e da Ordem decidirem. Elas são um pouco mais poderosas do que eu, e devem tomar uma decisão satisfatória. Vamos ver o que elas me dizem... Sim! Na vila de Vagon, uma avó teve sete filhas. Ela teve uma filha a cada quatro anos. A avó teve sua primeira filha com 21 anos, e agora sua filha mais nova tem 21 anos ela mesma. A sétima filha será uma bruxa, é claro, mas isso não importa. Quantos anos tem essa avó? Coloque ordem no caos, aventureiro, responda meu enigma... E irei ajudá-lo".

Se você souber a resposta da charada, vá para a referência correspondente. Se não souber — ou se não quiser perder tempo com as sandices do ancião — vá para **245**. Se você for para uma referência que não faz sentido, terá errado a resposta. Neste caso, vá para **208**.

267

O caminho pela encosta é traiçoeiro, e em vários pontos você quase escorrega pelas pedras. Felizmente, além de alguns sustos, você não sofre nada. Vá para **131**.

268

Feita de madeira de ótima qualidade e cravejada com gemas, a varinha é muito bonita, mas você não vê como ela poderia ajudá-lo. Fina e delicada, não foi feita para ser usada como arma e, se ela possui alguma magia, não funciona com você. Mesmo assim, você a guarda na mochila, pois talvez possa vendê-la mais tarde. Você retoma sua jornada. Anote a *varinha mágica* em sua ficha de personagem e vá para **87**.

269

Qual magia você vai lançar?

- ❖ *Comando* ou *enfeitiçar pessoa* — Vá para **36**
- ❖ *Invisibilidade* — Vá para **105**

Se não quiser ou não puder lançar um desses feitiços, volte para **170**.

270

Enquanto você luta com os goblins, uma das janelas da casa abre uma fresta. Um virote de besta dispara para fora, atingindo um dos goblins. Role 1d e subtraia o resultado dos pontos de vida do primeiro goblin que ainda estiver vivo (o "goblin 1", se você não tiver matado nenhum, o "goblin 2" se você já tiver matado o "goblin 1" e assim por diante). Se ainda houver goblins vivos, volte para **22** e termine o combate. Caso contrário, vá para **241**.

271

Se você tiver Sobrevivência, vá para **116**. Caso contrário, vá para **297**.

272

Você procura uma árvore com copa alta e espessa para protegê-lo da chuva e acende uma fogueira. No meio da noite, você acorda com o som de galhos se partindo e folhas se amassando. Há algo se aproximando! Você se levanta e se arma bem a tempo de ver uma criatura surgindo da vegetação. Ela é humanoide, mas muito mais alta que qualquer humano — tem pelo menos dois metros e meio de altura. Sua pele é verde e borrachenta, com nariz pontudo e caído na frente do rosto, dentes grandes e braços compridos que terminam em garras afiadas. É um troll, que o encara e lambe os beiços!

Se você quiser lutar contra o troll com sua arma, vá para **264**. Se quiser enfrentá-lo com um pedaço de lenha da fogueira, vá para **174**.

273

Gaste 3 PM. Você pede ao oficial para que o deixe passar. Ele fica ereto como uma estátua e, com uma voz sem expressão, diz para seus subordinados: "Deixem-no passar". Os soldados estranham, mas a disciplina militar impede que questionem uma ordem direta. Eles abrem espaço, permitindo que você siga seu caminho. Logo, o pelotão yudeniano fica para trás. Alguém vai ficar muito confuso quando o efeito da magia terminar... Vá para **33**.

274

"Eu *não sou* um assassino!", o anão responde. "Tudo que quero é cruzar a fronteira do Reinado, e ficar fora do alcance de Doherimm. Matei os enviados do reino apenas porque eles não me deram opção. Não serei preso porque os patriarcas consideram sacrilégio pensar de forma diferente deles". O que você diz?

- ❖ "Infelizmente, não posso deixá-lo partir." — Vá para **171**
- ❖ "Posso deixá-lo partir, mas preciso de uma garantia de que não matará nenhum inocente." — Vá para **210**

275

Você corre pelo bosque, mas, no escuro, seu avanço é difícil. Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **96**. Se falhar, vá para **203**.

276

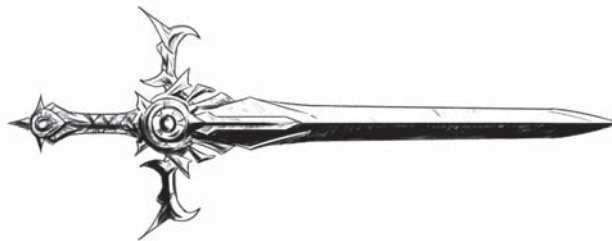
Você monta acampamento e adormece na vastidão do sul de Tyrondir. A manhã o acorda de sonhos vívidos sobre túneis escuros, fossos com estacas e monstros cruéis — nervosismo, ou um presságio do que o aguarda em Khalifor? Depois de comer rações secas, você levanta acampamento. Você viaja por mais dois dias, durante os quais não encontra ninguém na estrada. Você não esperava ver humanos após Molok — uma pessoa teria que ser louca para viver nestas terras dominadas pela Aliança Negra — mas estranha não ter cruzado com patrulhas goblinoides. Então entende: se a Aliança Negra está preparando um ataque em larga escala, é provável que as tropas estejam convergindo para Khalifor, para receber ordens. Se por um lado isso deixa sua viagem até a cidade-fortaleza mais segura, por outro significa que o lugar estará repleto de inimigos.

No quarto dia de viagem, uma floresta fechada surge ao sul da estrada. Árvores grossas e altas formam uma muralha verde, onde o sol e a humanidade não são bem-vindos. A estrada contorna a floresta e você continua seguindo-a — embora, neste ponto, a estrada mal seja visível. Por mais dois dias você viaja, agora com a companhia inquietante da floresta, sempre mais ou menos cem metros ao sul da estrada.

Recupere 5 PV e 5 PM pelas noites de sono. No entardecer do sexto dia, você se prepara para montar acampamento. Faça um teste de Habilidade. Se você tiver Sobrevivência, recebe um bônus de +2. Se for bem-sucedido, vá para **228**. Se falhar, vá para **142**.

277

Você derrota os dois goblins bem a tempo de ver a jovem fazer um meneio com sua varinha e disparar uma esfera de energia multicolorida no último goblin que a havia atacado. Ela então caminha até você, gritando e batendo o pé no chão: "Quem você pensa que é? Tem noção do tempo que levei para encontrar aqueles goblins? Prepare-se, vamos duelar". Ela assume uma postura com o corpo de lado em relação a você, e com um floreio, aponta a varinha para o seu peito. O que você diz?

- ❖ "Espere um pouco. Quem é você?" — Vá para **221**
- ❖ "Está bem, vamos lutar." — Vá para **288**

278

Lute contra o inumano!

Inumano	Força 8	❖	PV 10

O inumano só pode ser ferido completamente por magias e armas mágicas. Como você não tem nenhuma arma mágica, o dano por ataques que você causa nele é reduzido à metade (arredondado para baixo). Por exemplo, se sua força de ataque for 5 pontos maior que a do inumano, você causará apenas 2 pontos de dano. Se o inumano causar dano em você, vá para **57**.

Se você vencer, vá para **150**.

279

O açougueiro avança em direção à jovem. Ele tem o dobro do tamanho dela, e ela não tem para onde fugir. Mas então algo acontece. A jovem abre os braços e grita, e tentáculos de fumaça vermelha irrompem de seu corpo, atingindo a multidão. Os plebeus gritam de dor e começam a correr. Você também é atingido, e imediatamente entende por que os plebeus estavam gritando! Role 1d e subtraia o resultado de seus pontos de vida, à medida que sua pele derrete ante o toque dos tentáculos rubros. Se ainda estiver vivo, você vê o caos tomar conta da rua. Os plebeus que estavam apenas andando não são atingidos, mas se assustam, e também gritam e correm. Quando todos conseguem fugir, não há mais sinal da jovem responsável por tudo. Os milicianos surgem alguns minutos depois, mas não há nada que eles possam fazer. Você vai continuar em direção à praça (vá para **156**) ou vai deixar Molok e seguir direto para Khalifor (vá para **103**)?

280

Lute contra o urso-coruja — ou seja devorado!

Urso-Coruja	Força 9	❖	PV 13

Se você vencer, vá para **38**.

281

Quando escutam seu grito, os goblins se viram na sua direção. Um deles rosna algo, e você não precisa entender o idioma goblinoide para saber que ele disse algo como “Matem-no”. Os goblins erguem facas e machadinhas e se movem para cercá-lo. Pelo menos você tirou a atenção da casa... Vá para **22**.

282

Você caminha cautelosamente pela capela, mas não encontra nada de útil ou esclarecedor. Lá fora, o sol termina de se pôr. Você sente um calafrio e tem a impressão de ter escutado um barulho do outro lado da porta no fundo — algo como unhas arranhando pedras e madeira... Você vai avançar até a porta (vá para **198**) ou vai sair correndo da capela (vá para **184**)?

283

Você acorda com o fedor de pelo e carniça. Contra a escuridão, vê dois hobgoblins montados em *wargs*, lobos gigantes e cruéis. Um dos hobgoblins fala no idioma comum, sua voz um rosnado agressivo: “Não deveria ter vindo para cá. Agora, servirá de comida para minha montaria!”. O hobgoblin atira o warg sobre você. O peso do animal o mantém preso no chão, e você logo sente a dor aguda de uma mordida. A última coisa que você escuta antes de ser devorado são as risadas dos hobgoblins, enquanto seu sangue espirra sobre os pelos dos wargs.

284

Você desce o barranco com cautela e equilíbrio, segurando-se em pedras e raízes de árvores, e consegue chegar ao fundo. Vá para **32**.

285

Você continua sua caminhada pelo bosque escuro e chuvoso. Logo, começa a escutar sons — mas não de pequenos animais do bosque, e sim de galhos se

partindo e folhas se amassando. O que quer que seja, está se aproximando! Você vai sacar sua arma e assumir postura defensiva (vá para **118**) ou vai sair correndo (vá para **246**)?

286

Você segue adiante. A cada passo, seus olhos tornam-se mais pesados. Após um minuto de caminhada, eles se fecham involuntariamente e você tropeça numa raiz, dando de cara no chão. O susto acorda-o por um momento e você percebe que avançar pela mata nesse estado pode ser bem perigoso. Você vai parar para descansar (vá para **37**) ou vai forçar-se a continuar (vá para **165**)?

287

Um leve sorriso nos lábios surge nos lábios de Asha. "Não teria sobrevivido sendo o que sou se não soubesse me cuidar. Depois que me transformei, descobri que podia fazer coisas que pessoas comuns não podiam. Quando mudei, não virei só uma lefou, virei também uma feiticeira. Prefiro não usar meus poderes na frente de camponeses — eles já não gostam de minha aparência, e as coisas só pioram quando veem que posso lançar magias. Mas aqui, nos ermos, não há nada para me impedir".

Se quiser falar mais alguma coisa, volte para **189**. Se quiser ir dormir, vá para **276**.

288

Você avança para cima da jovem. Ela assume uma postura com o corpo de lado em relação ao seu, e estende a varinha em sua direção. Se quiser lançar uma magia, vá para **44**. Caso contrário, tente dar uma lição na maga mimada.

Ângela Zinfraud	Força 7	❖	PV 9

Se Ângela rolar um valor duplo em sua força de ataque (por exemplo, dois "3", dois "6", etc.), vá para **13**. Se você vencer, vá para **81**.

289

Você reconhece a pintura de sangue na porta. É o eclipse de Ragnar, o símbolo sagrado do Deus da Morte dos Goblinoides. Você também enxerga outros símbolos, esculpidos nas paredes e no altar, desta vez de deuses como Khalmyr, Lena, Azgher e Thyatis — os deuses do Bem e da Ordem. Esses outros símbolos foram raspados e estão quase apagados. Esta construção era uma capela do Panteão, mas foi atacada por um bando de guerra da Aliança Negra que matou os clérigos e profanou o lugar. Enquanto você pensa nisso, o sol termina de se pôr. Você sente um calafrio e tem a impressão de ter escutado um barulho do outro lado da porta no fundo — algo como unhas arranhando pedras e madeira... O que você faz?

- ❖ Avança até a porta? — Vá para **198**
- ❖ Vai até o altar e procura algo? — Vá para **215**
- ❖ Sai correndo da capela? — Vá para **184**

290

Você chega ao portão. Um dos guardas, um homem robusto com a pele curtida pelo sol, usando uma armadura de couro batido e empunhando um porrete, diz: "Para entrar, você precisa pagar 1 Tibar de ouro. Se não tiver dinheiro, aceitamos itens, pois suprimentos são escassos na cidade. Mas, se não tiver nada, não poderá entrar. A cidade já está lotada mesmo...". Se você quiser entrar, pague 1 Tibar ou apague um item à sua escolha de sua ficha de personagem. Você também pode entrar escondido, se tiver Crime ou a magia *invisibilidade* (neste caso, gaste 4 PM). Se você entrar na cidade, seja pagando o pedágio ou escondido, vá para **262**. Se você não quiser ou não conseguir entrar, terá que seguir para Khalifor. Vá para **103**.

291

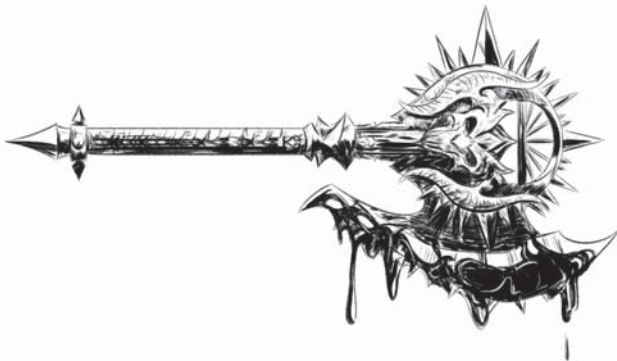
Você se aproxima do anão. Quando ele percebe sua presença, se vira na sua direção e espera até que você se aproxime à distância de conversa. Ele é careca,

com rosto manchado pela idade e barba grisalha, e está vestindo um manto escuro, surrado da viagem. Preso no manto, porta um medalhão com uma espada sobreposta a uma balança — o símbolo de Khalmyr, o Deus da Justiça. “Saudações, viajante”, ele diz, sua voz carregada de autoridade. “Sou Thalbyr Nurbazad, sacerdote e magistrado de Heredrimm, o Deus da Justiça, conhecido como Khalmyr no mundo da superfície”. O que você diz?

- ❖ “Estou indo para a vila de Molok. Se estiver indo para lá, podemos ir juntos.” — Vá para **53**
- ❖ “Alguns dias atrás, encontrei cinco anões mortos. Você sabe algo sobre isso?” — Vá para **16**

Se você tiver encontrado uma tabuleta de barro, e quiser falar ao anão sobre ela, vá para a referência correspondente ao número da sentença.

292

Você acorda de sobressalto pelo pio de uma coruja — a sua coruja de prata, encantada para proteger seu sono. E bem a tempo! Dois vultos grandes surgem da escuridão da noite, avançando contra você. Quando eles se aproximam, você consegue ver: são hobgoblins montados em *wargs*, lobos gigantes e cruéis. Se quiser sacar suas armas e enfrentá-los, vá para **205**. Se quiser lançar *invisibilidade*, vá para **107**. Se quiser lançar *pânico*, vá para **54**.

293

“Temos apenas uma poção de cura no templo. O clérigo levou todo o resto consigo, quando partiu para as fazendas para ajudar os refugiados. Ela custa 20 TO. Infelizmente, não posso dá-la a você, pois precisamos do dinheiro para fabricar mais poções”. Se você quiser comprar a poção, desconte 20 TO e anote a *poção de cura* em sua ficha de personagem. A qualquer momento (inclusive durante um combate), você pode usar a poção para recuperar 1d PV. Se você tiver outra pergunta ao acólito, volte para **206**. Caso contrário, você sai do templo e volta para a praça. Volte para **156**.

294

“Olhe o estado dessas criaturas! São sujas, fedidas e vestem trapos. Estou praticamente fazendo um favor a eles. Além disso, eu só estava andando por aqui. Eles que me atacaram primeiro”. Ela diz isso e faz um biquinho, satisfeita com seu argumento. O que você diz:

- ❖ “Há camponeses indefesos aqui! Se quer lutar, por que não os ajuda contra a Aliança Negra?” — Vá para **238**
- ❖ “Argh! Vamos lutar!” — Vá para **288**

295

Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, você consegue escapar da clareira. Vá para **111**. Se falhar, ainda assim consegue fugir, mas não antes de ser arranhado pelos dedos congelantes de um dos anões. Role 1d e subtraia esse valor de seus PV; se ainda estiver vivo, vá para **111**.

296

Uma criatura irrompe da vegetação. Ela é humanoide, mas muito mais alta que qualquer humano. Sua pele é verde e borrachenta, com nariz pontudo e caído na frente do rosto, dentes grandes e braços compridos que terminam em garras afiadas. É um troll, que o encara e lambe os beiços!

Troll	Força 9 ❖ PV 9

O troll é uma criatura vegetal, com grande poder de regeneração. No início de cada rodada de combate, se estiver ferido, o troll recupera 1 PV (exceto se esse dano tiver sido causado por fogo, como um fogo alquímico ou uma *bola de fogo*). No início de qualquer rodada, antes de rolar os dados, você pode tentar escapar (vá para 77). Se você vencer, vá para **92**.

297

Você avança pela vegetação. No meio do caminho, avista mariposas enormes, com quase meio metro de envergadura e asas de cor metálica, voejando sobre flores. Você não sabe, mas entrou no território de asas-assassinas — insetos agressivos, com asas cortantes e extremamente afiadas! Duas asas-assassinas viram-se e disparam em sua direção, tentando cortá-lo com suas asas. Se você quiser sacar suas armas e lutar contra as mariposas, vá para **46**. Se quiser lançar uma magia, vá **119**.

298

Você se força a seguir, a despeito de seu estado. Mas, alguns passos depois, quase bate de frente em uma árvore. Você está desmaiando de sono! Você cogita parar, pois continuar assim seria loucura, mas então percebe — você *não deveria* estar com tanto sono. Como um aventureiro, está acostumado a longas jornadas, e este dia não foi especialmente cansativo. Enquanto você pensa, mais e mais canários azuis pousam nos galhos das árvores ao seu redor, seu canto doce ecoando por todo o lugar. O que você faz?

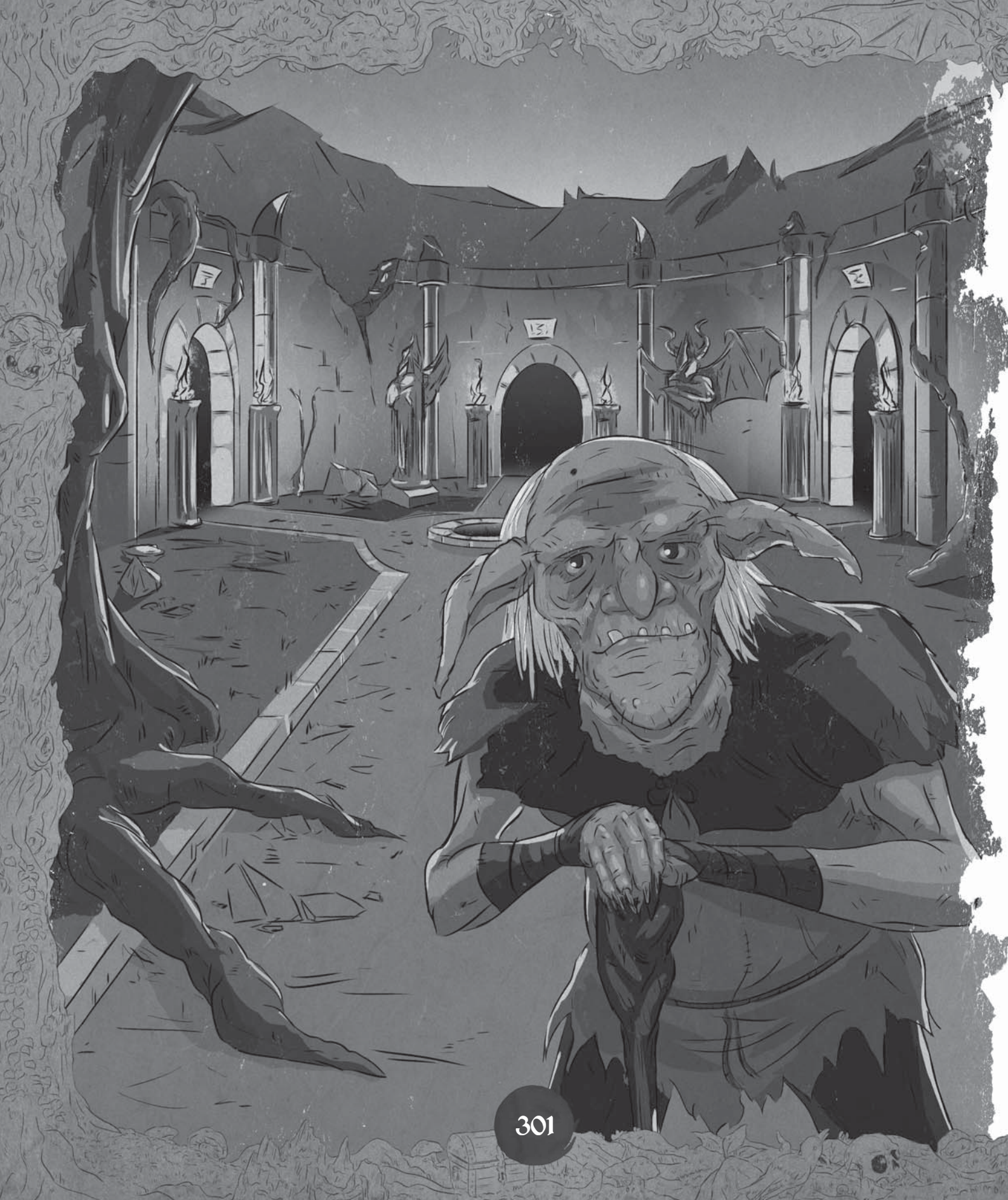
- ❖ Saca suas armas? — Vá para **10**
- ❖ Atira algumas pedras nos galhos das árvores? — Vá para **69**
- ❖ Sai correndo em busca da saída do Bosque? — Vá para **257**

299

Enquanto fala, Thalbyr coloca sua mão direita dentro de seus mantos, revelando uma estrela de cinco pontas, feita de prata e presa a uma corrente que ele usa no pescoço. A estrela é o símbolo de Tenebra, a Deusa das Trevas. O que você faz?

- ❖ Questiona o clérigo sobre isso? — Vá para **168**
- ❖ Saca sua arma e o ataca? — Vá para **68**
- ❖ Ignora o que viu e segue viagem com o anão? — Vá para **249**
- ❖ Ignora o que viu, deixa o anão seguir sozinho e monta acampamento? — Vá para **191**

300

A luz do crepúsculo entra pelos buracos da parede. Com o pouco que enxerga, você percebe que o interior está ainda pior que o exterior. O piso de pedra está cheio de rachaduras, e o lugar todo está repleto de entulhos apodrecidos. Você avança, com cuidado para não tropeçar, mas o sol termina de se pôr antes que você possa encontrar qualquer coisa. Com a construção num breu completo, você resolve sair. Quando está se virando para ir em direção à porta, você sente um calafrio, e tem a impressão de ter escutado um barulho vindo do fundo do prédio — algo como unhas arranhando pedras e madeira. Você vai avançar em direção ao barulho (vá para **136**) ou vai sair correndo da construção (vá para **217**)?

301

Você avança para um pátio circular, enorme e imerso em sombras profundas — o sol está se pondo, e a luz vermelha do crepúsculo quase não consegue penetrar as nuvens de poeira sobre Khalifor. O pátio é sujo — repleto de lixo, pedaços de antigas estátuas partidas e criaturas rastejando pelos cantos — e cercado por uma muralha alta que se mescla às encostas da cordilheira. A muralha possui três passagens em arco, para o sul, para o leste e para o oeste.

Enquanto você decide qual caminho seguir, uma criatura pequena e verruguenta, vestindo trapos, sai das sombras e se aproxima de você. "Não me mate, por favor", a criatura diz, com uma vozinha esganiçada. "Sou Bogob, um goblin. Sou muito velho e vivo em dor e miséria. Se você for cruel, não precisa fazer nada comigo — minha vida já é horrível o suficiente. Mas, se for piedoso, pode me dar uma moeda. Em troca, darei informações sobre Khalifor. Estou aqui há muito tempo e ninguém sabe tanto sobre as ruas da cidade-fortaleza quanto eu".

Se você quiser pagar Bogob, vá para **470**. Se tiver Manipulação e preferir intimidá-lo, vá para **365**. Se quiser lançar *comando* ou *enfeitiçar pessoa*, vá para **511**. Por fim, se você escolher ignorar o goblin, vá para **560**.

302

Os goblinoides recuam, olhos arregalados e corpos trêmulos. Mas não o treinador; ele mantém sua postura e grita para seus alunos. "Idiotas! Estão sendo atacados por um medo mágico, mas somos servos de Ragnar. O medo é a *nossa* arma". Ele se volta para você. "Sou Orgomanus, maior treinador de guerreiros da Aliança Negra e servo de Ragnar. Se você acha que pode usar o medo contra mim, precisa receber uma lição...". Ele saca o chicote e a espada e começa a se movimentar ao seu redor. Os passos dele são precisos; ele está obviamente estudando seus movimentos. Quando enfim ele se move para atacar, fica claro que o objetivo dele é a sua morte.

Vá para **463**.

303

O anel é simples; apenas um aro de aço polido. Não é especialmente belo, nem parece ser valioso, mas você o coloca no dedo mesmo assim. Quando faz isso, sente uma energia ao seu redor. Trata-se de um *anel de proteção*, um item mágico que desvia golpes mirados em você! Enquanto estiver com o anel, todo o dano que você sofre em combate é reduzido em 1. Anote o *anel de proteção* em sua ficha de personagem e volte para **558**.

304

À medida que você avança, os gritos ficam cada vez mais altos. São gemidos de dor e agonia, de uma única voz. Subitamente, eles param, deixando o corredor silencioso, com exceção de seus passos. O corredor passa por uma porta de madeira reforçada à esquerda. Pela altura do som, os gritos não vinham daqui. Se quiser abrir a porta, vá para **520**. Se preferir continuar pelo corredor, vá para **591**.

305

O medo é uma arma ineficaz contra aqueles que já passaram para o outro lado, e as três elfas mantêm-se inabaladas. Elas começam a voar ao seu redor, passando por você. A cada passagem, você sente que um pouco da sua força vital é drenada, e logo você é reduzido a uma casca vazia. Sua essência será consumida pelas elfas que, graças a você, terão algumas horas de prazer em uma eternidade de sofrimento.

306

Você decide que não há nenhum monstro no teto, apenas uma grande mancha escura, e que sua impressão foi apenas o nervosismo fazendo sua mente lhe pregar uma peça. Infelizmente, você está errado: a mancha *é* um monstro! Mais precisamente, um pudim negro, uma gigantesca gosma que dissolve toda matéria orgânica que toca. O pudim negro cai sobre você, engolfando-o dentro dele. Sua roupa queima e derrete, seguida por sua pele, seus ossos, seus órgãos...

307

Você segue pela passagem sul, em direção ao centro da cidade-fortaleza. A noite já venceu o dia, e a cidade está completamente ativa: você vê ogros fazendo trabalho braçal, trolls das profundezas comprando escravos, vampiros em rodas de discussão e outras criaturas da noite e dos subterrâneos. Apesar de movimentada, a cidade é labiríntica. Várias vezes seu avanço é bloqueado por destroços e você precisa procurar outro caminho. Faça um teste de Habilidade. Se você for um minotauro ou se tiver Sobrevivência, recebe um bônus de +2. Se for bem-sucedido, vá para **357**. Se falhar, vá para **496**.

308

A porta se abre para uma pequena antessala. A única mobília é uma mesa repleta de pergaminhos de frente para a entrada, onde um goblin escreve algo, concentrado. Na parede oposta à entrada há uma porta grossa e fechada. Sem erguer os olhos de suas anotações, o goblin se dirige a você. "O intendente Marzol está ocupado. Se quiser negociar com a torre, terá que voltar amanhã".

Obviamente, "voltar amanhã" não é uma alternativa viável quando o Reinado está prestes a ser invadido. O que você faz? Se quiser atacar o goblin, vá para **433**. Se preferir usar um item, vá para **336**. Se tiver Manipulação, pode usá-la para tentar convencer o secretário a deixá-lo passar (vá para **369**). Por fim, se tiver uma das magias a seguir, pode lançá-la sobre o goblin: *comando* ou *enfeitiçar pessoa* (pague 3 PM e vá para **572**) ou *pânico* (pague 4 PM e vá para **544**).

309

O monstro salta para atacá-lo. Mas, enquanto ainda está no ar, é atingido no peito por uma rajada mística e voa para trás. Asha surge pela porta da qual você veio e corre para ficar do seu lado. "É um monstro guardião, invocado do Reino de Ragnar! É muito poderoso para ser enfrentado, mas, se o altar for destruído, será banido. Vá até o altar, eu irei segurá-lo!". Enquanto fala com você, a feiticeira começa a gesticular para conjurar outro feitiço. Bem na hora, pois a criatura já está se levantando. E, para seu desgosto, parece ter ficado mais furiosa do que ferida. Para seguir o plano de Asha, desviar do monstro e correr até o altar, vá para **321**. Se quiser ignorar a lefou e fazer outra coisa, vá para **405**.

310

Gaste 3 PM. Você lança sua magia e tenta afetar a mente do pudim negro. Mas não há o que afetar! A mente do monstro é tão amorfa quanto seu corpo. O pudim negro já está sobre você, e você não tem escolha a não ser enfrentá-lo. Vá para **329**.

311

"Muito bem", o treinador diz, quando você escolhe seu adversário. "Couraça, mostre ao visitante o que ensinei a você". Couraça avança em sua direção, encarando-o com seus olhos pequenos e erguendo sua maça pesada. Os outros goblinoides começam a gritar, torcendo para o bugbear. Pela força que ele está usando para manipular sua arma, você percebe que o termo "treino" não significa muito aqui. Esta é uma luta até a morte!

Couraça	Força 8	❖	PV 12

Devido à placa metálica pregada no peito de Couraça, todo dano que ele sofre é reduzido em 1. Por exemplo, se você vencer a força de ataque dele por 3 pontos, em vez de causar 3 pontos de dano irá causar apenas 2. Se derrotar o bugbear, vá para **461**.

312

Shandril continua sorrindo. “Oh, mas não podemos servir-lhe aqui. Nossa clientela é exclusiva e você não faz parte dela. Afinal, você está... Vivo. Mas não se preocupe, isso pode ser facilmente remediado”. A bela mulher estende a mão e toca em seu rosto. Você possui uma *estrela de Tenebra*? Se possuir, vá para **380**. Caso contrário, vá para **553**.

313

A comida é um ensopado de carne grosso e marrom. Tentando não pensar em *qual* carne está aqui, você sorve um pouco do líquido. Mas, quando vê um osso parecido com uma tíbia humanoide boiando no caldo, desiste e cospe tudo fora. A experiência de quase canibalismo o deixa enjoado, e você perde 1 PM. Você deixa o refeitório. Vá para **457**.

314

Os olhos dela se tornam completamente amarelos, sem íris ou pupila, e você se perde neles por um momento. Então, balança a cabeça e se concentra na situação. Ela pode estar lançando um feitiço ou algo assim, e não há tempo a perder! Você desfere um golpe. Ou, pelo menos, *tenta* desferir. Seu braço simplesmente não obedece a sua mente! Você instintivamente olha para ele, apenas para descobrir que a pele de sua mão se transformou em pedra. Em desespero, você tenta correr, mas agora são suas pernas que não obedecem... À sua frente, a mulher começa a rir. “Você dará uma bela adição ao meu jardim”. A visão dela rindo é a última que você tem antes que seus olhos também se tornem pedra, e o mundo se torne para sempre cinzento e imóvel.

315

“Ora, poupe-me!”. Em resposta a seu ataque, a criatura — um troll nobre, ou *finntroll* — abana uma das mãos. Você sente seus braços e pernas enrijecerem, até ficarem paralisados por completo. Ele passa por você, sem olhar para trás, e sai da sala. Para seu azar, este troll nobre era um poderoso lorde mago do Império Trollkyrka. Para seu azar *mesmo*, o efeito da magia que ele lançou não termina até que um pelotão de guardas goblinoides surja. Por ter matado o intendente Marzol, você recebe uma morte lenta e dolorosa — exatamente como o finntroll previu que aconteceria.

316

A porta é enorme, com pelo menos três metros de altura e quatro de largura. Está trancada, e seu peso faz com que seja impossível arrombá-la. Entretanto, há uma campainha, um pequeno sino de aço com uma corda. Você toca a campainha e, um tempo depois, a porta se abre. Ao contrário do que você esperava, ela não gira nas dobradiças, mas desliza para dentro da parede. Quando termina de deslizar, a porta revela um salão enorme — e diferente de tudo que você já havia visto em Khalifor.

Iluminado por lampiões, o lugar é quente e enfumaçado. Do piso até o teto, está repleto de máquinas que tremem e chiam, soltando vapor de dutos e chaminés. Ao redor delas, goblins trabalham apressados, martelando chapas, apertando parafusos, analisando medidores ou simplesmente correndo e pulando, levando peças e ferramentas de um lado para o outro. Esteiras e prensas completam o caos. Seus olhos têm dificuldade em acompanhar tanto movimento e seus ouvidos doem com as batidas incessantes. Por isso, você nem percebe quando uma criatura humanoide para na sua frente. Ela é alta e magra, careca e com o queixo comprido, e veste uma casaca preta, como se fosse um mordomo humano. Mas não é nada humana: sua pele é feita de cobre, e onde as placas se juntam você consegue ver seu interior de engrenagens e pistões. O autômato olha-o de cima a baixo com olhos feitos de esmeraldas brilhantes. “Pois não?”, pergunta, sua voz surpreendentemente polida, ainda que com um toque de raspar metálico. Se quiser atacar o construto, vá para **436**. Se preferir inventar uma desculpa para investigar a oficina, vá para **559**. Se escolher lançar uma magia, vá para **504**. Por fim, se quiser dizer que errou de porta, sair da oficina e seguir pelo corredor, vá para **555**.

317

Com todas as conquistas da Aliança Negra, os goblinoides de Khalifor tornaram-se ricos, e há muitas moedas trocando de mãos na feira. Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **381**. Se falhar, vá para **487**.

318

Vá para **335**.

319

"Não deveria ter feito isso", você escuta em sua mente. A voz de Rufogolius carrega um misto de tristeza e resignação. O cogumelo anão balança a cabeça e dispara uma nuvem de esporos em sua direção. Você inala os esporos — e seu mundo vira um turbilhão de luzes coloridas, que giram e dançam velozmente. Você fica tonto e cai. Você nem vê quando Rufogolius sai de trás do balcão e atira-o para fora da loja. Infelizmente, você é encontrado por um bando de goblins antes que o efeito dos esporos passe. Tonto demais, não consegue ficar de pé, muito menos se defender enquanto é roubado e apunhalado até a morte. Sua aventura acaba aqui.

320

Apesar de sua posição desfavorável, você consegue ferir a harpia, que solta um grito estridente enquanto cai para a morte. Infelizmente, o grito ecoa pelo céu noturno, e logo outros vultos começam a surgir de cima... Sabendo que não pode enfrentar várias harpias enquanto está pendurado do lado de fora da torre, você se impulsiona para cima o mais rápido rumo à próxima janela. Seu esforço é recompensado, e você chega na janela antes que as outras harpias cheguem em você. Você entra, mas elas se acovardam e não o seguem — acostumadas a lutar contra pessoas escalando, não têm coragem para enfrentar alguém de pé. Pela janela, você vê as criaturas sumindo na escuridão do céu, seus gritos enervantes ecoando pela cidade-fortaleza. Com este desafio resolvido, você se vira para o interior da torre, para ver onde veio parar. Vá para **472**.

321

Você chega ao altar no centro da sala antes que o monstro o alcance. É um bloco maciço de pedra enegrecida, com o topo esculpido com símbolos rúnicos que pulsam com luz avermelhada. Com os passos pesados do monstro aproximando-se, você sabe que não tem tempo para analisar a magia ou para executar qualquer plano mais elaborado do que tentar bater na estrutura. É impossível quebrar um pedregulho desse tamanho em tão pouco tempo, mas pode ser possível rachar uma das runas. Faça um teste de Força. Se você tiver um *pé de cabra*, recebe um bonus de +2. Se for bem-sucedido, vá para **550**. Caso contrário, vá para **361**.

322

Qual magia você vai lançar?

- *Comando* ou *enfeitiçar pessoa* — Vá para **593**
- *Invisibilidade* — Vá para **354**
- *Pânico* — Vá para **398**

Se você não quiser ou não puder lançar um desses feitiços, terá que se defender do ogro. Vá para **507**.

323

Assim que abre a porta, você sente um cheiro nojento. As paredes da loja são repletas de prateleiras com jarros contendo raízes e insetos, mas é no centro dela que está a fonte do fedor: um grande caldeirão com um líquido escuro e borbulhante. Mexendo o cozido, uma anciã curvada, de pele verde e com cabelos quebradiços, olha para você. “Hrmph. O que você quer? Chegou na hora do meu desjejum”. Ao dizer isso, a anciã abre a mão direita, e um jarro voa para ela. Ela tira uma sanguessuga do jarro e a despeja no cozido. “Nham, essa estava bem gorda... Tire o olho! Esta sopa não é para vender. Se quer comprar poções, veio tarde. Vendi quase todas e ainda não tive tempo de fazer mais. A única que tenho é uma poção de cura. Se quiser comprá-la, ela custa 20 moedas de ouro. Se não quiser, vá embora e me deixe comer”. Você vai comprar a poção (vá para **447**), sacar sua arma e atacar a bruxa (vá para **387**) ou sair da loja (vá para **566**)?

324

O tomo não é um livro normal, mas um *grimório élfico*. Se você é um mago, assim que abre o livro, absorve a energia contida nele. Você recupera 5 PM e aprende uma magia à sua escolha (veja o Apêndice para conferir a lista de magias). Assim que a energia passa para você, o livro desaparece em uma nuvem de pó dourado. Se você não é um mago, nada acontece — o tomo não tem utilidade para você. Você o guarda no fundo de sua mochila, de onde ele não sairá durante esta missão. Em qualquer caso, volte para **558**.

325

A banca de apostas está cercada por clientes da taverna. Não há fila, e você precisa entrar em uma balbúrdia de gritos e empurrões para ser atendido. Por fim, você chega à banca. Ela é coordenada por um humanoide baixo, com cabeça de peixe e corpo coberto de escamas verde-azuladas. O homem-peixe olha para você sem paciência e diz: “A próxima luta é entre Uragluk, o Demônio Cornudo, e Brivan, o Flagelo do Reinado. A aposta mínima é duas peças de ouro, a aposta máxima é vinte. Todas as apostas são de um para um. Decida logo!”. Se quiser, aposte qualquer valor entre 2 e 20 Tibares de ouro em qualquer lutador (reduzindo o valor apostado de sua ficha de personagem) e vá para **586**. Se não quiser apostar, volte para **389**.

326

Da onda de energia, espectros surgem e flutuam ao seu redor, formando um círculo de rostos retorcidos em dor e agonia eterna. Sem parar de uivar, eles começam a fechar o círculo, até que tocam em você. O toque é frio e doloroso, e em poucos instantes toda sua força vital é drenada. Seu corpo cai, uma casca seca e oca. Mas seu espírito se ergue e flutua até a armadura de Helkorr Aço Negro... De onde sairá apenas para servir-lhe em batalha.

327

Você tenta recuar, mas Shandril o acompanha, mantendo o corpo dela perto do seu. “Tentando sair tão cedo? Não posso permitir. Alguns de nossos clientes gostaram de você, e querem que você fique... Para sempre!”. A bela mulher estende a mão e toca em seu rosto. Você possui uma *estrela de Tenebra*? Se possuir, vá para **380**. Caso contrário, vá para **553**.

328

Você se aproxima da porta. Sabendo que está perto do último andar, e que aqui cada sala pode esconder um perigo mortal, você gira a maçaneta com cuidado. Entretanto, quando a porta se abre, você não é atingido por um monstro ou por uma armadilha, mas pelo cheiro doce e instigante de perfume. O aposento é um quarto luxuoso, decorado com tecidos finos e obras de arte — muitas delas élficas — e com uma grande cama com quatro colunas e cortinas. Em uma penteadeira, arrumando-se, há uma mulher com um vestido leve de seda branca. Assim que o vê, ela se levanta. Alta e sinuosa, ela o encara com o queixo erguido e a postura ereta. "Você não é um de meus criados habituais. Quem é você, e o que faz em meus aposentos?". Os traços da mulher são duros e cruéis, mas sua altivez a torna atraente. Além disso, os cabelos dela são muito chamativos: verdes e longos, caem em cachos pelos ombros e pelas costas dela, contrastando com o vestido branco. Ela está parada, mas os cabelos começam a se mexer. Então, você percebe: não são cabelos, mas uma massa de pequenas serpentes, que começam a despertar e sibilar à medida que ela se aproxima de você. O que você faz?

- ❖ Ataca a mulher? Vá para **574**
- ❖ Pede desculpas, fecha a porta e vai embora? Vá para **440**
- ❖ Lança *comando* ou *enfeitiçar pessoa*? Vá para **395**

Se tiver Manipulação, você pode mentir que é um agente da Aliança Negra (vá para **404**).

329

Você saca sua arma, torcendo para que ela não derreta ao tocar no pudim negro. A criatura ataca-o com pseudópodos e com o próprio corpo.

Pudim Negro	Força 8	❖	PV 16

Assim que fizer o primeiro dano no pudim negro, vá para **462**.

330

Você alcança a porta antes dos goblinoides e sai da sala. Eles correm atrás, mas, por você estar invisível, ficam sem saber por qual direção seguir. Quando sua magia termina, você já está longe. Vá para **512**.

331

Helkorr é um oponente terrível. Mas, após uma série de ataques, você consegue acertar um golpe fatal. O hobgoblin deixa a espada cair e cambaleia para trás. "Para um servo de Ragnar... A morte... Não é o fim", ele diz, em meio a gemidos de dor. Então, bate com as costas no parapeito e cai por sobre ele. Você avança até a beirada da sacada, a tempo de ver o corpo de Aço Negro desaparecer na fumaça negra que circunda a torre. Um instante depois, um estrondo ecoa pela noite... Talvez ele realmente volte como um morto-vivo, mas você não se preocupa — se o venceu uma vez, pode vencer novamente. De qualquer maneira, agora você tem uma preocupação mais imediata: os planos de batalha. Você não sabe se com a morte do hobgoblin a invasão ainda vai acontecer, mas não pode arriscar.

Assim que entra no aposento, entretanto, você para em alerta. Em uma sombra num canto, um vulto enorme olha diretamente para você. Com voz rouca e profunda, ele diz: "Veio em busca desses planos?". Ele caminha até a mesa onde os papéis estão, ergue-a e a arremessa contra uma parede, atingindo um lampião. O impacto estraçalha a mesa, e as chamas do lampião terminam o serviço, fazendo com que logo não sobre nada dos planos de batalha. Enquanto queimam, as labaredas iluminam o vulto. Trata-se de um bugbear gigantesco, com músculos inchados, presas salientes e incontáveis cicatrizes, mas também com olhos que brilham com inteligência e sagacidade. Ele veste apenas um manto escuro e puído, mas você sabe que ele não precisa de nada além de seu próprio corpo para ser um dos seres mais perigosos a pisar sobre Arton. Pois, assim que o vê, você sabe quem ele é.

Thwor Ironfist.

Sem prestar muita atenção em você, ele observa enquanto os papéis viram cinzas. "Esqueça estes planos, eles não serão usados. A Aliança Negra não irá invadir o Reinado. Pelo menos, não agora... O ataque era um plano de Helkorr, e nunca foi sancionado por mim. Eu suspeitava que ele estava tentando me trair e tomar o controle da Aliança Negra, por isso pedi para que Gaardalock me ajudasse a provar. Ele enviou alguns de seus clérigos até Helkorr, com uma proposta de criar uma revolta no sul, que me forçasse a deixar Khalifor e abrisse caminho para o hobgoblin. Era tudo falso — a traição dos clérigos, a revolta, a minha partida. Eu estava apenas escondido em túneis secretos, pacientemente observando para ver se Helkorr realmente iria me trair. No fim, ele iria". Finalmente, Thwor se volta para você. A mera presença dele projeta uma sombra sobre você, e cada passo que o General dá faz o piso tremer. "Mas você... Você me fez um favor. Eu poderia ter matado Helkorr. Mas, se fizesse isso, geraria descontentamento entre os batalhões hobgoblins. Como você o matou, provou que ele era um fraco. Amanhã, entrarei em Khalifor pelo portão sul para encontrar soldados desapontados com Helkorr. A lealdade deles voltará a mim mais uma vez. É claro que, para que meu plano funcione, você precisa escapar daqui vivo. Então parta, e saiba que você é um dos poucos que cruzou o caminho de Thwor Ironfist e sobreviveu".

Você está frente a frente com um dos maiores vilões de Arton. Se quiser aproveitar esta chance de livrar o mundo deste mal e atacá-lo, vá para **585**. Se preferir ir embora, vá para **446**.

332

O cavaleiro fica furioso com suas palavras. O mago e a nagah, por sua vez, trocam olhares sutis e cruéis, e começam a se movimentar para cercar o goblin. Quando ele percebe o que está acontecendo, amaldiçoa os dois e estica o braço para pegar seu elmo das mãos de seu escudeiro. Mas é tarde demais. O mago dispara uma rajada de energia púrpura no peito do cavaleiro, que se enfraquece e não consegue se defender da nagah, que se aproxima pelas costas dele e o degola com uma adaga.

Os outros dois conselheiros se recompõem e se voltam para você. "Decida o que quiser. Apenas não diga o que aconteceu aqui para Helkorr. Iremos inventar uma história qualquer para a morte dele". Você acena com a cabeça, mantendo a farsa, e se dirige para a porta do outro lado da sala. Vá para **428**.

333

A banca de inscrições não é tão movimentada quanto a banca de apostas, e você consegue chegar até ela facilmente. Ela é atendida por um goblin de pele cinzenta e nariz longo e curvo, ocupado com tinta e papéis. O goblin dá uma olhadela em sua direção e diz: "Certo, você pode lutar. Você paga dez peças de ouro e, se vencer, ganha trinta. Se perder... Bem, as lutas são até a morte, então você não vai estar preocupado com ouro. Já há lutas agendadas hoje, então você vai ter que esperar. Se quiser apostar para matar o tempo, pode ir e voltar para cá mais tarde". Mal termina de falar, o goblin abaixa os olhos de volta para seus papéis, onde está fazendo as chaves das lutas.

Se não tiver apostado ainda, pode fazer isso agora indo para a banca de apostas (vá para **325**). Se já tiver apostado ou se não quiser apostar, pode se inscrever para sua primeira luta. Reduza 10 Tibares de ouro de sua ficha de personagem e vá para **562**. Se não quiser fazer nada disso, saia da taverna indo para **499**.

334

Aproveitando que o monstro ainda está se virando, você saca sua arma e desfere um golpe certeiro no flanco dele. Você atravessa o couro duro, atingindo o osso embaixo. Mas ele não sente nada. De fato, vários pedaços do couro do monstro estão apodrecidos, rasgados ou furados, e isso não parece afetá-lo de maneira alguma. Tarde demais, você percebe que ele não pode ser morto por ferimentos normais. O monstro se vira e, com as garras, abre um corte fundo em você. Seu sangue jorra, e você começa a ficar tonto. Antes que consiga esboçar qualquer reação, uma das lanças ósseas dele perfura seu peito. Sua morte é rápida e brutal.

335

A porta se abre sozinha e, como se fosse puxado por uma mão espectral, você se sente impelido a entrar. A sala é coberta de sombras, mas, antes que seus olhos se acostumem à escuridão, uma dor terrível percorre todo o seu corpo. Uma luz púrpura pulsa pelas suas costas, e você se vira para ver as runas da porta brilhando. Eram runas de proteção, e foram ativadas quando você entrou sem autorização! A dor apenas aumenta e, antes que consiga reagir, você cai no chão, contorcendo-se e gemendo. Quando uma forma curvada e volumosa surge e esmaga a sua cabeça com uma maça-estrela, você é quase grato. Sua aventura acaba aqui.

336

Qual item você vai usar?

- ❖ Cerveja orc — Vá para **518**
- ❖ Charuto halfling — Vá para **476**
- ❖ Chicote farpado — Vá para **544**
- ❖ Tibares de ouro — Vá para **372**

Se não quiser ou não puder usar um desses itens, você terá que atacar o goblin. Vá para **433**.

337

Você está em um corredor curto, que logo termina em uma porta de madeira. Abrindo-a, se vê na base de outra escada circular que sobe. Depois de um lance, chega a um corredor que segue reto. À esquerda, há uma porta larga, enegrecida, com ossos e crânios pregados na madeira e símbolos místicos pintados com sangue. Para seguir pelo corredor, vá para **347**. Se preferir virar à esquerda, em direção à porta, vá para **569**.

338

Você se aproxima do servo, mas ele não nota sua presença. Você logo percebe o porquê. Com pele decomposta que revela os dentes por baixo da bochecha e emanando um cheiro pútrido, o criado não é um ser vivo, mas um zumbi. Ele enfim o nota, mas a única reação que demonstra é um gemido longo. Você não vai conseguir nenhuma informação dele. Volte para **445**.

339

Assim que derrota o conselheiro que estava enfrentando, você se volta para ver como está a luta entre os outros dois. Para sua surpresa, ambos se feriram mortalmente! É um resultado cruel, mas abre caminho para que você atravesse a sala de guerra e saia pela porta do outro lado. Os três criados ficam inertes e apavorados, sem saber exatamente o que aconteceu... Vá para **428**.

340

Para sua surpresa, assim que você se aproxima do bugbear ele acorda. Com agilidade impressionante para alguém tão gordo e com roncos tão altos, o carcereiro se bota de pé, maça em punho. Ele gira sua arma, tentando atingi-lo. A maça é tão pesada que o bugbear quase se desequilibra a cada golpe. Apesar disso, o arco que ele desfere é perigosíssimo — quando a arma atinge a grade de uma das celas, faíscas voam; quando atinge a parede, farelos de pedra caem no chão. Você não quer que ela atinja seu corpo...

Bugbear Carcereiro	Força 8	❖	PV 9

Na primeira rodada de combate, reduza a força de ataque do bugbear em 2 pontos, por ele ainda estar desprevenido. Se vencer, vá para **356**.

341

Ao mesmo tempo, os três conselheiros olham em sua direção. Para seu azar, cada um deles é um líder poderoso da Aliança Negra. Seria possível vencer um deles; talvez fosse possível vencer dois. Certamente não é possível vencer os três. Entre as espadadas do cavaleiro, as rajadas de energia do mago e as punhaladas da nagah, você logo cai morto. Tudo que você conseguiu fazer foi atrasar a reunião um pouco...

342

Você se inscreve para a última luta da noite. Trag surge, encolhido e cabisbaixo. “Não vou mais tentar atrapalhá-lo. Desta vez, apostei em você!”. O goblin o conduz para os túneis e de lá para a arena. Quando você pisa na areia, a plateia saúda seu nome — após derrotar um soldado da Aliança Negra e um extraplanar maligno, você conquistou o respeito de quase todos. Alguns instantes depois, seu oponente surge. Trata-se de Maquius Victorius, o lefou que mais cedo derrotou o bugbear Borthak. Maquius é muito forte, com braços inchados e uma cabeça descomunal, com queixo quadrado, nariz quebrado e placas quitinosas no topo. O lefou veste apenas uma tanga, um cinturão e tiras de couro nos punhos. Quando o gongo soa, ele estende a mão em cumprimento. E então voa para cima de você, desferindo socos com a velocidade de um clarão de luz. Role três forças de ataque e some o resultado delas (ou seja, role 2d, some o resultado à sua Força e repita o processo três vezes). Se o total for igual ou maior que 60, vá para **420**. Caso contrário, vá para **502**.

343

Você salta pelos blocos de pedra, mas em um dos pulos cai pesadamente, fazendo com que ácido respingue em você. Você sofre 1 ponto de dano. Se ainda estiver vivo, você segue. À frente, o túnel termina em uma parede com três grandes tubos de concreto, de onde sai o esgoto corrosivo. Na parede à direita há uma plataforma de pedra com uma porta de ferro. Você salta para a plataforma e abre a porta. Vá para **512**.

344

O autômato dispara dois jatos curtos de vapor, como se estivesse bufando. “Todas as entregas devem ser feitas para o intendente Marzol, como o Engenhoqueiro-Chefe já deixou claro diversas vezes”. O construto começa a empurrá-lo em direção à saída. A não ser você que saque sua arma e o ataque (vá para **436**), será expulso da oficina e terá que seguir pelo corredor, pois a porta será fechada atrás de você (vá para **555**).

345

Depois de vários lances, a escadaria termina em frente a uma porta alta e larga de madeira reforçada com ferro. Mas você mal consegue ver a porta... Pois, de pé na frente dela, está um ogro, a fonte do fedor que você sentiu lá embaixo. Ogros são humanoides com três metros de altura, fortes e bestiais. Alguns estudiosos dizem que eles são gigantes degenerados; outros, que descendem de homens das cavernas que, na aurora dos tempos, aliaram-se com Megalokk, o Deus dos Monstros, protetor da selvageria, em vez de com Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento, padroeira da civilização. Assim, em vez de deixar seus modos brutos, ficaram ainda mais primitivos — mas, em troca, ganharam força e tamanho. Seja como for, ogros são conhecidos por sua estupidez e violência. Normalmente, vivem de saque e pilhagem, mas alguns são recrutados por vilões como capangas. Parece ser o caso deste à sua frente. Usando peles fétidas e apoiado em um grande tacape feito do tronco de uma árvore, ele está de guarda. Ao vê-lo, ergue o tacape e se prepara para esmagar sua cabeça. Com o ogro, diálogo não é uma opção! Se quiser sacar sua arma para se defender, vá para **507**. Se preferir usar um item, vá para **485**. Por fim, se escolher lançar uma magia, vá para **322**.

346

O ar frio da noite de Khalifor é um alívio do fedor de sangue e cerveja rançosa do *Salão da Espada Quebrada*. A Rua do Morrião segue, passando por praças em ruínas, becos escuros e passarelas desmoronadas. Você não vê nada além de goblins e orcs bêbados e agressivos. Sem querer perder mais tempo, volta ao pátio de entrada. De lá, pode seguir pela passagem oeste (vá para **531**), se ainda não tiver feito isso, ou pela passagem sul (vá para **307**).

347

Você segue pelo corredor por mais alguns metros, até que chega a uma porta de madeira. Abrindo-a, mais uma vez se vê na base de uma escada em espiral. Subin-

do, você passa por uma janela estreita, pela qual enxerga quase toda a extensão de Khalifor. Mas há pouco o que ver. A cidade-fortaleza é tapada por uma camada espessa de fumaça negra. Tudo que você enxerga debaixo dela são pontos de luz vermelha — as forjas que fabricam armas e armaduras para as hordas incontáveis da Aliança Negra. Pela altura, você sabe que está perto do topo da torre e do fim de sua missão. Passando pela janela, você continua subindo, até que chega a outra porta comum. A porta está destrancada e abre facilmente.

Você chega a uma sala imersa em trevas. Ela seria completamente escura, se não fosse por um tênue brilho rubro que emana de um altar no centro. O altar é feito de pedra negra e tem formato cilíndrico, com um metro e meio de diâmetro e um metro de altura. Mas, antes que você possa ver qualquer detalhe dele, sua visão é bloqueada por uma forma que surge do breu. É um enorme monstro quadrúpede, com pelo menos dois metros de altura, longos dentes afiados e olhos vermelhos. A pele é dura, sem pelos e em alguns pontos já apodrecida, formando buracos que revelam ossos e sangue por baixo. Dos ombros, duas placas ósseas longas e pontudas emergem como espadas. A cauda termina em outra placa óssea, esta ainda maior e serrilhada. Com as patas dianteiras, a besta arranha o chão, criando chamas que se alastram pelas pernas dela sem feri-la. Então, tão silenciosa como quando surgiu, ela avança em sua direção. Se Asha o acompanhou durante sua aventura, some os pontos de relação que você tem com ela. Se o resultado for maior ou igual a 10, vá para **309**. Se for menor, ou se Asha não o acompanhou, vá para **405**.

348

Você lança seu feitiço e, invisível, começa a atravessar a sala de guerra. No meio do caminho, entretanto, a nagah olha direto em seus olhos. Com voz calma, ela diz aos colegas: “Parem de discutir. Há alguém invisível aqui. Um tolo que achou que poderia se esgueirar de uma assassina especialista em infiltrações”. O hobgoblin acena a mão, disparando uma onda de energia branca que, quando passa por você, dissipa sua magia. Vá para **341**.

349

A loja é apertada, e você precisa se espremer por estantes cheias de potes com folhas secas. O cheiro é forte, quase intoxicante, mas pelo menos fornece um alívio do fedor de Khalifor. Quando você chega ao balcão, um humanoide baixo surge de uma salinha no fundo. Tem rosto achatado, sem nariz ou boca, e um tipo de “chapéu” vermelho com manchas amarelas, como o topo de um cogumelo, que na verdade faz parte da cabeça dele. É uma raça que você nunca viu antes, e você instintivamente recua um passo. “Bem-vindo. Sou Rufogolius, herborista”. A voz do cogumelo anão é calma e tranquilizante, mas há algo de estranho nela... Então você percebe — você a escutou em sua mente! “Sim, meu povo se comunica através de telepatia. Não, não posso ler seus pensamentos, mas sua expressão de espanto deixou bem claro o que você estava pensando”. Apesar da aparência estranha e da telepatia, você não se sente ameaçado. Na verdade, a voz e os olhos de Rufogolius transmitem uma paz que você não esperava encontrar na cidade-fortaleza. “Agora que já sabe quem sou, como posso ajudá-lo?”. Se quiser conversar com Rufogolius, vá para **599**. Se quiser ver as ervas que ele tem à venda, vá para **514**. Se estiver desconfiado dessa estranha criatura e quiser sacar suas armas, vá para **319**. Por fim, se quiser simplesmente sair da loja, vá para **540**.

350

Thwor olha para você e balança a cabeça, com expressão de tédio. Ele para de se desviar de seus golpes e simplesmente avança contra você. Você não sabe por que o bugbear baixou a guarda, mas aproveita a chance sem hesitar e crava a arma em seu peito dele. Ele torce o rosto em um esgar de dor, mas continua avançando. “Por que você acha que poderia me vencer? Apenas uma coisa pode me matar... E você *não é* a Flecha de Fogo”. Ao dizer isso, Thwor agarra sua cabeça com uma mão, ergue todo o seu corpo um metro acima do chão e esmaga seu crânio. Sua morte é brutal, mas é apenas mais uma na longa lista de atrocidades cometidas por Thwor Ironfist, a Foice de Ragnar.

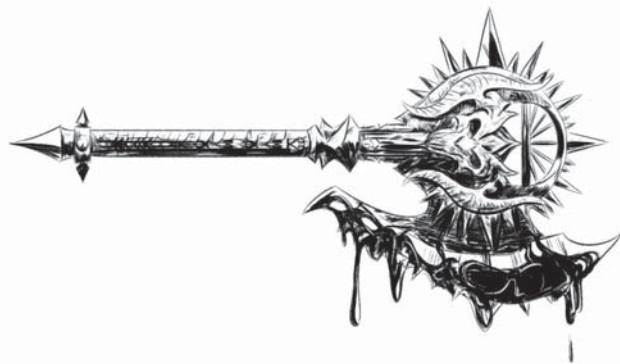
351

O veneno é muito potente. Você logo cai no chão de pedra quente da *Forja Infernal*, convulsionando e babando. Calmamente, o diabo dá a volta no balcão e se abaixa ao seu lado. "Infelizmente, meus superiores diabólicos cobram um preço para manter minha fornalha acesa. Um preço que posso pagar apenas com almas... Como a sua". Grax passa a mão sobre seu rosto, fechando seus olhos. Tudo fica escuro. E, para você, nunca mais vai se iluminar.

352

Você avança pelo combate até chegar ao centro da sala, onde dois bugbears se lançam contra você. Eles são fortes, mas, felizmente, já estão feridos.

Bugbear 1	Força 7	❖	PV 6
Bugbear 2	Força 8	❖	PV 3

Se derrotar mais estes bugbears, vá para **515**.

353

Asha empurra-o para um canto. "Você está pensando em lutar? Não tinha uma missão para cumprir?". A lefou suspira, dá de ombros e diz: "Bem, um pouco de ouro não vai atrapalhar. Não poderei lutar junto, é claro, mas estarei torcendo por você". Volte para **333**.

354

Quando você desaparece, a boca do ogro pende em surpresa, deixando escorrer um filete de baba. Enquanto ele esfrega os olhos, incrédulo, você para passa por ele e atravessa a porta. Vá para **472**.

355

Você dispara em direção à porta, mas o xamã bugbear é mais rápido. Ele gesticula e ativa as runas de proteção da porta. Assim que você cruza o batente, as runas brilham com luz púrpura, e uma dor terrível percorre todo o seu corpo. Você logo cai no chão, contorcendo-se e gemendo. Quando Gurzúm chega e esmaga sua cabeça com uma maça-estrela, você é quase grato.

356

Você pega o molho de chaves do cinto do carcereiro e se volta para as celas. Aproximando-se, você consegue ver os ocupantes delas. Na primeira cela, um humano usando apenas uma tanga está dormindo. Com ombros largos, braços musculosos e as costas cobertas de cicatrizes, parece ser um guerreiro. Na segunda, um elfo alto, pálido e com cabelos compridos e negros como a noite, está encarando-o nos olhos, tendo acordado com a sua movimentação. Para abrir a porta da primeira cela, vá para **407**. Para abrir a porta da segunda, vá para **501**.

357

Você chega a um espaço escuro e coberto de lixo, debaixo de uma via elevada. Com um som de esguicho, um tentáculo surge de uma pilha de entulhos e agarra sua perna. Do lixo, um monstro ovoide e marrom surge. Ele tem mais dois tentáculos; dos três, dois terminam em dentes e espinhos e um termina num par de olhos. O monstro não tem cabeça, mas no meio do corpo possui uma bocarra fétida cheia de dentes longos e afiados. E é para lá que o tentáculo que o agarrou está arrastando você! Se você ajudou um elfo em sua missão, vá para a referência correspondente à idade dele. Caso contrário, vá para **577**.

358

Você continua pela Rua do Morrião. Depois de mais alguns minutos de caminhada, começa a escutar gritos e cantoria. À medida que você avança, o barulho fica cada vez mais alto, até que você chega à fonte dele: um prédio grande, com dois andares e diversas janelas, por onde você vê silhuetas de pessoas bebendo e rindo. Sobre a porta, uma tabuleta diz *Salão da Espada Quebrada*. Se quiser entrar, vá para **389**. Se preferir seguir pela Rua do Morrião, vá para **346**.

359

Se isto for algum tipo de truque, você não vai cair. Mesmo que não seja, e por alguma loucura de Nimb realmente haja três donzelas élficas no quartel-general da Aliança Negra, você não tem tempo a perder. Quando você passa por elas em seu caminho em direção à porta, a expressão das três muda para um misto de raiva e frustração. Subitamente, todas as luzes se apagam. O aposento mergulha numa escuridão total e mágica, na qual nenhum tipo de visão mortal penetra. Um grito raivoso e gélido ecoa pela sala, vindo de todas as direções ao mesmo tempo: "Deveria ter aceitado nosso convite!". Outra voz continua: "Teria sido melhor para você. Teria sido indolor. Agora, você terá que sofrer!" . Uma terceira voz conclui: "Não é nossa culpa. Estamos presas aqui para sempre! Mas ainda lembramos de como era bom estar vivas... E, assim que roubarmos sua energia vital, poderemos *sentir* de novo... Pelo menos por algumas horas". A cada fala, uma das elfas aparece na sua frente. Mas agora elas são translúcidas, emitindo uma luz pálida e flutuando pouco acima de você. Um frio percorre sua espinha. Perca 1 PM pelo medo. O que você vai fazer?

- ❖ Sacar sua arma e atacar as elfas fantasmas? — Vá para **581**
- ❖ Lançar *invisibilidade*? — Vá para **543**
- ❖ Lançar *pânico*? — Vá para **305**
- ❖ Usar um item de sua mochila? — Vá para **397**
- ❖ Sair correndo em direção à saída? — Vá para **554**

360

Se você for um humano ou qareen, vá para **313**. Se for um elfo, vá para **441**. Se for um halfling, vá para **528**. Por fim, se for um anão, goblin ou minotauro, vá para **474**.

361

Você golpeia o altar, mas não com força suficiente para rachá-lo. Uma dor lancinante queima em suas costas e, por cima do ombro, você vê que o monstro o alcançou e o cortou com a lâmina óssea da ponta do rabo dele. Role 1d e subtraia o resultado dos seus pontos de vida. Por algum motivo, depois de cortá-lo, ele começa a circundá-lo, em vez de simplesmente atacá-lo de uma vez. É como se ele hesitasse em se atirar tão perto do altar... Se quiser atacar o monstro com sua arma, vá para **334**. Se quiser continuar tentando quebrar o altar, faça outro teste de Força. Se for bem-sucedido, vá para **550**. Se falhar, vá para **521**.

362

"Ótima escolha", o treinador diz, quando você escolhe seu adversário. "Os irmãos ficam impacientes quando passam muito tempo sem colocar nada em seus colares. Você ajudará a deixá-los mais calmos". Os dois hobgoblins apontam suas espadas para você e começam a circundá-lo. Os outros goblinoides começam a gritar, torcendo para os irmão. Pelo olhar cruel deles, você percebe que o termo "treino" não significa muito aqui. Esta é uma luta até a morte!

Bargush	Força 7	❖	PV 9
Rurgash	Força 8	❖	PV 7

Os irmãos lutam muito bem em conjunto; enquanto os dois estiverem vivos, ambos recebem um bônus de +1 em suas forças de ataque. Assim que um deles for morto, este bônus desaparece. Se derrotar os hobgoblins, vá para **461**.

363

Você entra na *Forja Infernal*, uma loja pequena com piso e paredes de pedra negra. No fundo, uma fornalha inunda o lugar com luz vermelha e calor abrasador. À esquerda, uma criatura obesa está sentada atrás de um balcão. À direita, várias gaiolas de ferro estão suspensas no ar por correntes presas no teto; dentro de cada gaiola há uma arma. Você se aproxima do balcão. A criatura — um diabo com cabelos negros oleosos, um par de chifres curtos, pele vermelha e dentes serrilhados — se levanta para atendê-lo. "Seja bem-vindo à *Forja Infernal*", ele diz, com voz sibilada. "Sou Grax, e minha loja não tem seu nome à toa. Minha fornalha é alimentada pelo calor dos mundos inferiores, o que deixa meu aço mais afiado que qualquer outro. Fique à vontade para observar minhas armas, mas não tente roubá-las. Apenas eu sei o segredo que abre as gaiolas, então a única maneira de possuir uma dessas armas é pagando seu preço".

A lista de armas está ao lado. Se comprar uma delas, vá para **452**. Se você tiver Manipulação, pode fazer um teste de Habilidade para barganhar com Grax. Se for bem-sucedido, pode comprar uma arma pela metade do preço. Se em vez de comprar você quiser lançar *comando* ou *enfeitiçar pessoa*, vá para **421**. Por fim, se não quiser negociar com esta criatura de aparência maligna e preferir sair da loja, volte para **460**.

25 TO

Adaga do Assassino • Na primeira rodada de cada combate você pode usar sua Habilidade em vez da sua Força para calcular sua força de ataque.

30 TO

Chicote Farpado • Um instrumento mágico de intimidação. Sua magia só funciona uma vez; se for usado, deve ser apagado de sua ficha de personagem.

50 TO

Espada Mágica • Aumenta sua força de ataque em +1.

40 TO

Florete de Mitral • Se você rolar um número duplo, recebe +3 em sua força de ataque. Por exemplo, se rolar dois "5", sua força de ataque será 13 (5+5+3) mais sua Força.

45 TO

Machado de Adamante • Se você causar dano, aumente-o em +2. Por exemplo, se você vencer a força de ataque do inimigo por 3, irá causar 5 pontos de dano.

364

Você se prepara para chutar a porta, mas então algo acontece. Vá para **335**.

365

Você segura o goblin ancião pelos trapos e ergue-o do chão. "Por favor, não me machuque! Eu falo tudo que sei, e você não precisa me pagar. Estou acostumado a comer lixo e insetos mesmo. Besouros, nham-nham". Vá para **542**. Você não precisará pagar por quaisquer perguntas que fizer.

366

O homem dá a volta no fosso para se aproximar de você, os ossos da armadura chacoalhando a cada passo. De perto, você vê que ele é um homem de meia-idade, mas as olheiras fazem com que pareça um ancião. "Sou Zemad, clérigo de Leen. Conduzo pesquisas sobre o limite entre a morte e a vida. Se conseguir descobrir exatamente quando o último sopro de essência vital deixa um ser vivo, poderei controlar os fluxos de energia negativa de forma muito mais eficaz. Por meus experimentos, fui banido do Reinado e forçado a vagar pelos ermos... Até encontrar Khalifor. A cidade-fortaleza aceita todos e me aceitou também. Acabei chamando atenção dos xamãs da Aliança Negra. São primitivos e

cultuam Ragnar, um deus bárbaro dos massacres que na verdade é uma faceta menor de Leen, o verdadeiro Deus da Morte. Apesar disso, me fizeram uma proposta vantajosa: em troca de segurança e de... *Insumos* para minha pesquisa, preciso apenas ensinar a eles como aumentar o domínio sobre a energia negativa".

Enquanto fala, Zemad circunda o fosso, às vezes esticando sua foice para infligir um novo corte no homem preso. "Este espécime, por exemplo, é de valor inestimável. Veja, não é um humano, mas um aggelus — um mortal descendente de anjos. Foi capturado por cavaleiros de wargs da Aliança Negra enquanto defendia famílias de plebeus. A energia positiva corre muito mais pura nele, o que permite que eu entenda com mais exatidão os efeitos da aproximação da morte. É uma pena que sua vida esteja se esvaindo. Eu adoraria mantê-lo por mais tempo nesse estado intermediário". Zemad parece apaixonado por seu trabalho, e continua falando — mas você não quer escutar mais. Os atos deste homem são tão malignos que embrulham seu estômago e, quando você percebe, já sacou sua arma para atacá-lo. Vá para **565**. Na primeira rodada de combate, aplique uma penalidade de –4 na força de ataque de Zemad, por ele ainda estar desprevenido.

367

Não querendo se meter em confusão, você corre em direção à porta da taverna. Asha vem logo atrás, olhando por cima do ombro para o mestiço desaforado. Quando vocês já estão do lado de fora, a lefou balança a cabeça. "Aquele lá merecia uma lição... Mas acho que você está ocupado demais com sua busca para isso". Sem olhar para você, ela segue à frente. Subtraia 4 pontos de relação com Asha e vá para **346**.

368

Você passa por Helkorr e chega na frente da mesa. Sem perder tempo, você dá uma boa olhada no mapa e começa a enfiar em sua mochila alguns pergaminhos com informações estratégicas, como a força dos batalhões de Aço Negro, as rotas que ele vai usar e as posições que ele planeja atacar. Quando você fecha sua mochila, Helkorr já está recomposto. "Ladrão!", ele grita, e começa a correr para atacá-lo. Você vai se preparar para a luta (vá para **402**) ou vai tentar fugir para relatar o que viu dos planos (vá para **491**).

369

Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **572**. Se falhar, vá para **433**.

370

Você se prepara para lançar um feitiço. Mas os hobgoblins estudam todas as formas de guerra — incluindo a magia. Um dos guardas percebe que você está manipulando energias místicas e aponta em sua direção, gritando com voz gutural. Os outros sacam bestas pesadas e disparam uma saraivada de virotes. Atingido em vários lugares, você cambaleia para trás, morto mesmo antes de tocar no piso de pedra.

371

Com o peito estufado e o queixo erguido, você aproxima-se dos conselheiros. Ao vê-lo, o cavaleiro saca seu sabre — mas o mago usa seu cajado para abaixar a ponta da espada. "Guarde sua arma! Este deve ser o enviado do Comandante". A nagah se curva em uma mesura, seus cabelos caindo como uma cascata colorida. "Oficial, perdoe-nos, mas não chegamos em nenhum acordo. Ajude-nos a tomar uma decisão, para que Helkorr não se enfureça". O que você diz?

- ❖ "A magia é a arma mais poderosa. Vamos invadir a Academia Arcana." — Vá para **448**
- ❖ "Devemos ser estratégicos e aproveitar a fraqueza do Reinado." — Vá para **588**
- ❖ "Não podemos confiar em uma nagah! Povos-serpente são traiçoeiros por natureza." — Vá para **486**
- ❖ "O cavaleiro é um tolo, e sua tolice irá causar a ruína da Aliança Negra." — Vá para **332**

- ❖ "Precisamos agradar Ragnar, declarar guerra a tudo e a todos e causar o máximo de mortes." Vá para **503**
- ❖ "Um mago não tem lugar num conselho de guerra." Vá para **467**

372

Você puxa sua algibeira do cinto. O tilintar das moedas faz as orelhas compridas do goblin secretário ficarem de pé, e ele ergue a cabeça para encará-lo. "Hmm... Se você derrubar cinco moedas sobre a agenda do intendente, eu não poderei vê-la e terei que deixá-lo passar". Se tiver e quiser pagar 5 Tibares, vá para **454**. Caso contrário, vá para **433**.

373

Deixando o aposento de *Lady* Mezyra, você segue o corredor por mais alguns metros. Ele termina nos pés de mais uma escada em espiral. Subindo-a, você chega a uma porta de madeira. Este é o último andar da torre. Do outro lado da porta ficam os aposentos do líder da Aliança Negra, onde estão os planos de invasão das tropas goblinoides — o objetivo de sua missão. Lentamente, você gira a maçaneta... Vá para **450**.

374

Enquanto a outra cabeça serve um líquido rançoso e escuro para um bugbear, a cabeça que está virada para você sorri e diz: "Esperto! Com as minhas dicas vai ganhar um bom dinheiro na banca de apostas. Os lutadores que vão se apresentar hoje são Uragluk, o Demônio Cornudo; Brivan, o Flagelo do Reinado; Garaldrag de Ragnar; Verrugão; Maquius Victorius, e Borthak, o Campeão. Uragluk é um demônio mesmo. Sei lá como veio parar aqui, mas sei que é durão. Esse tal de Brivan é um humano e, pelo que ouvi, um desertor do Exército do Reinado. Não deve ser grande coisa. Garaldrag de Ragnar é um bugbear muito temido, famoso por ser devoto do Deus da Morte. Verrugão é um orc bandido. Usa uma arma esquisita, um cano de ferro de onde dispara uma fumaça preta. Maquius vem do Império de Tauron, mas não é um minotauro. É um lefou pugilista. Ou seja, não tem armas, vai lutar com as mãos". A outra cabeça se intromete: "Pobre coitado, vai cair rapidinho!". A primeira cabeça diz: "Cale a boca e atenda a seus clientes!". Então, volta a falar com você. "Por fim, temos Borthak, o Campeão. Não tem esse nome à toa. É um bugbear, um dos guerreiros de elite de Thwor, e está invicto há meses. Ufa! É isso que sei. Boa sorte na banca de apostas".

Agora você pode ir para a banca de apostas (vá para **325**), para a banca de inscrições (vá para **333**) ou sair da taverna (vá para **499**).

375

A tenda no centro da praça é simples: apenas uma bancada de madeira coberta por uma tapeçaria antiga, com prateleiras atrás. Mas as mercadorias expostas não têm nada de simples! Há anéis brilhantes, tomos com páginas empoeiradas e outros itens que você não esperava encontrar em uma feira goblinoide. O vendedor, uma criatura corcunda com rosto de abutre, se aproxima e fala com voz grasnada: "Muitos de meus artigos são élficos — foram saqueados de Lenórienn quando a cidade caiu. Fique à vontade para comprá-los. Não sei quem é você, mas o ouro não vê procedência".

Vários itens chamam sua atenção, mas a criatura abutre não permite que você os manuseie. Se quiser algum item, terá que comprá-lo, para então descobrir o que ele pode fazer. Vire a página para ver os itens.

Além de comprar, você também pode vender. A seguir está uma lista de itens que podem ser vendidos.

A criatura não barganha, então mesmo que você tenha Manipulação terá de pagar o preço listado. Algo em você diz que esta espécie não é afetada por encantamentos, então você não arrisca lançar uma magia. Quando terminar suas compras, vá para **558**.

376

Atento, você desvia de goblinoides mal-encarados, e mantém tanto seus bolsos quanto sua vida em segurança. Vá para **460**.

377

Quando você caminha na direção das elfas, as três sorriem e soltam risadinhas alegres e inocentes. Uma delas, com cabelos da cor do ouro, se levanta, vem até você, segura suas mãos e puxa-o para um sofá. Você acaba sentando, não querendo se desvencilhar da gentileza da jovem. Sem lhe dar tempo de falar nada, a terceira delas, com cabelos vermelhos como fogo, coloca uma taça de vinho élfico em seus lábios. A bebida é cheirosa e deliciosa. Enquanto ainda está sorvendo o primeiro gole, a primeira, que o convidou, começa a cantar para você. Você se permite relaxar por apenas um segundo. Depois de um tempo, lembra de sua missão, balança a cabeça e se prepara para levantar. Uma carícia gentil faz com que você desista. Você se convence: se está prestes a enfrentar um vilão temível, é bom que esteja descansado. De fato, você está com muito sono... Há quanto tempo está explorando a torre e lutando contra as criaturas que aqui habitam? Seus olhos ficam pesados. Sim, será melhor descansar um pouco. Já de olhos fechados, você sente as três elfas passarem as mãos em seu peito — mas agora o toque delas é gelado e dolorido. Infelizmente, quando enfim percebe o que está acontecendo, você já está completamente enfeitiçado e não tem mais nenhum controle sobre seu corpo. Em seus últimos instantes de vida, tudo que você pode fazer é sentir as elfas roubando sua energia vital. Sua aventura acaba aqui.

378

Você diz a Rufogolius que gostaria de lhe fazer algumas perguntas, e seus modos convincentes vencem a desconfiança do cogumelo anão. O que você pergunta?

❖ "Quem é você?" Vá para **477**
❖ "O que você sabe sobre Khalifor?" Vá para **492**

379

Você salta pelos blocos de pedra com agilidade, sem escorregar nem fazer com que o ácido respingue. À frente, o túnel termina em uma parede com três grandes tubos de concreto, de onde sai o esgoto corrosivo.

Na parede à direita há uma pequena porta de ferro, com uma plataforma de pedra ao redor. Você salta para a plataforma e abre a porta. Vá para **512**.

380

Você tenta reagir ao toque de Shandril, mas os longos dedos dela acariciam sua bochecha e todo o seu corpo relaxa. Subitamente, ela para. Então, mais rápido do que seus olhos conseguem acompanhar, ela coloca a mão dentro de sua roupa e arranca a estrela de Tenebra. Quando Shandril vê o item, os olhos dela se arregalam e ela recua um passo. "Perdoe-me, não sabia que era um protegido da Mãe Noite. Infelizmente, o *Clube do Cálice* é exclusivo para mortos-vivos, então você não pode ficar aqui. Irei escoltá-lo até a saída". Shandril leva-o até a porta pela qual você entrou, e devolve a estrela. Você sobe as escadas em direção à rua, sem saber exatamente o que aconteceu, mas aliviado por estar fora daquele lugar macabro. Vá para **358**.

381

Você furta várias moedas, mas, como elas foram roubadas dos elfos ou de outros povos em primeiro lugar, não se sente nem um pouco mal. Role 2d e adicione o resultado aos seus Tibares de ouro. Volte para **460**, mas você não poderá mais furtar — os goblinoides são astutos, e é muito arriscado continuar.

382

Você pega o charuto de sua mochila, pensando em oferecê-lo ao ogro, mas ele confunde o presente com algum tipo de arma, e apenas o ataca com mais ferocidade. Vá para **507**.

383

Você fecha os punhos, ergue os braços e grita, tentando ganhar a simpatia da plateia. Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, consegue trazer a torcida para você. Volte para **562**, mas não role 1d no início de cada rodada de combate.

384

O corpo de Orgomanus cai no chão e o silêncio toma conta da sala de treinos. Após um instante de estupefação, alguns goblinoides sacam armas e avançam em sua direção, mas outros, mais veteranos, os seguram e abrem caminho para você. Você não sabe se eles fizeram isso por respeito ou por medo, mas sabe que não é uma boa ficar aqui. Sem perder tempo, você passa pelos goblinoides e sai da sala pela porta na parede oposta. Vá para **512**.

385

Asha fulmina-o com o olhar: "Não acredito que você está intimidando esse pobrezinho!". Subtraia 2 pontos de relação com Asha e vá para **542**.

386

Você convence o intendente a tirar um intervalo de 5 minutos. Ele sai pela porta pela qual você entrou. Vá para **443**.

387

Sem querer negociar com uma criatura obviamente maligna, você saca sua arma. Mas esta é Ermitrude Comelesmas, uma bruxa poderosa, e astuta o bastante para ter se preparado para tal situação. Assim que avança, você sente uma dor terrível, como se algo torcesse suas entranhas. Trata-se de uma runa de proteção, escondida entre os ingredientes da loja e ativada pelo seu ataque. Você cai, paralisado pela dor, e não pode fazer nada quando a bruxa se aproxima sacando um cutelo. A próxima sopa de Ermitrude terá um tempero especial — os seus órgãos.

388

Aproveitando que o monstro ainda está se virando, você corre em direção ao altar. Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **321**. Se falhar, vá para **521**.

389

Assim que você pisa na taverna, é atingido por uma lufada de bafo quente, temperado pelo fedor de suor e cerveja de péssima qualidade. O enorme salão de madeira é iluminado por tochas e está lotado de goblinoides, orcs e seres de outras raças, que se xingam e se empurram para chegar ao centro. Espremendo-se também, você logo descobre por quê. No centro da taverna, em um grande buraco com três metros de profundidade, seis metros de diâmetro e piso de areia, dois guerreiros enfrentam-se em um combate letal. Um deles é um hobgoblin com expressão férrea, vestindo cota de malha e empunhando uma cimitarra e um escudo redondo de aço. O outro é um humanoide de pele roxa com o corpo coberto de espinhos. O humanoide espinhento grita e avança para cima do hobgoblin, golpeando furiosamente com duas espadas. O hobgoblin não se abala, ergue o escudo e bloqueia todos os ataques. Quando a criatura roxa se cansa, o hobgoblin desfere um corte preciso e letal no pescoço dela. A multidão urra quando o sangue espirra e mancha a areia. O humanoide espinhento cai morto e o hobgoblin se retira da arena através de túneis que correm por baixo do tablado da taverna. Com o fim da luta, vários espectadores se sentam e você consegue ter uma boa visão da taverna. Há duas bancas, uma de cada lado da arena. Na banca da direita, um pano estendido diz "Apostas"; na da esquerda, outro pano diz "Inscrições". Por fim, no fundo da taverna, atrás da arena, um balcão é servido por um orc de duas cabeças. Você vai:

- ❖ Ir até o balcão? Vá para **459**
- ❖ Ir até a banca de apostas? Vá para **325**
- ❖ Ir até a banca de inscrições? Vá para **333**
- ❖ Sair da taverna? Vá para **499**

390

O goblin faz uma careta quando você pergunta sobre a Rua da Burla. "Hmm... Lá ficam as lojas de Khalifor. Muitas mercadorias que não existem em outros lugares de Arton podem ser encontradas lá, principalmente venenos, maldições e outras coisas... Malignas. Também é possível encontrar relíquias élficas, tomadas pela Aliança Negra no fim da Infinita Guerra. E, claro, armas de todos os tipos. Afinal, muitos ferreiros vieram para Khalifor para servir às tropas goblinoides. Se você tiver ouro, será bem tratado. Ou roubado. Mas será bem-vindo de qualquer maneira. Eu, que não tenho dinheiro, sempre sou expulso. Se você for para a Rua da Burla, tome cuidado com o Beco da Bruma. É onde ficam magos e bruxas, e onde você pode encontrar coisas mágicas. O problema é que os experimentos deles atraem monstros, que às vezes ficam vagando pelo Beco. Se as coisas estiverem muito quietas, fuja!".

Se quiser perguntar sobre a Rua do Morrião, pague 1 Tibar e vá para **411**. Se quiser perguntar sobre como entrar na torre, pague 1 Tibar e vá para **432**. Se não quiser perguntar mais nada, vá para **560**.

391

Você passa por Helkorr e chega na frente de um armário repleto de armas fabulosas, sem dúvida espólios das inúmeras conquistas da Aliança Negra. Você abre o armário, pensando no que poderá pegar, até que sua atenção se volta para uma espada longa que emite um tênue brilho azulado. A arma é evidentemente muito antiga — o couro na empunhadura já está cinzento, e o metal da guarda já está fosco, mas a lâmina parece tão afiada quanto no dia em que foi forjada. Você a tira do armário, bem na hora em que Helkorr se recompõe e se vira para você. "Você tem em suas mãos a espada de Corullan VI, último rei do antigo reino humano de Ghondriann", o hobgoblin diz enquanto caminha em sua direção. "Uma ótima arma... Mas não impediu a morte de Corullan. E não vai impedir a sua". Ele está muito perto de você, e não há outra opção a não ser enfrentá-lo. Vá para **402**, mas antes anote a *espada de Corullan VI* em sua ficha de personagem. Ela aumenta sua força de combate em +2, mas não é cumulativa com outras armas. Ou seja, se você possuir outra arma especial, precisará decidir qual delas irá usar.

392

O cogumelo anão olha suas mudas com interesse. “Ainda estão frescas. O mero passar dos dias não é suficiente para secar raiz élfica, mas receio que dentro de Khalifor elas não durem muito. Felizmente, posso usá-las agora mesmo. Por cinco Tibares de ouro, posso transformar uma muda em um bálsamo restaurador”. Se quiser, pague 5 TO, apague uma *muda de raiz élfica* de sua ficha e anote um *bálsamo restaurador*. Você pode fazer isso com todas as mudas que tiver. Depois, volte para **514**.

393

O monstro do lixo é um otyugh — uma criatura asquerosa, que habita lugares sujos e alimenta-se de carniça, mas não recusa uma refeição de carne fresca. Ele usa o tentáculo que o agarrou para puxá-lo para sua boca infectada e o outro para golpeá-lo. Sem alternativa, você saca suas armas para se defender. Entretanto, antes que o tentáculo que o agarrou puxe-o mais, um vulto surge das sombras.

Em um único movimento, o vulto saca uma espada curva e reluzente e decepa o tentáculo. Você cai no chão, enquanto o homem misterioso ataca o otyugh. Você se levanta para ajudá-lo, mas, antes que possa chegar, o monstro usa seu outro tentáculo para agarrar seu salvador e mordê-lo no ombro. Ele grita de dor e cai. É sua vez de enfrentar o otyugh! Felizmente, o monstro está enfraquecido.

Otyugh	Força 7	❖	PV 6

Se o otyugh vencer duas rodadas seguidas, irá mordê-lo. A cada mordida, você perde 1 ponto de Força — a boca do monstro transmite uma doença enfraquecedora. Se você tiver um *antídoto*, poderá usá-lo para recuperar todos os pontos de Força perdidos, mas apenas depois do combate.

Se derrotar este inimigo, vá para **508**.

394

“Acompanhe-me”, o goblin ancião diz. Voando com sua mochila de hélices, ele o leva até uma bancada repleta de pergaminhos. “Há uma fórmula que define como ajustar o colete magnético. Eu já a resolvi, mas perdi um pedaço dela na minha bagunça, e não consigo mais resolvê-la. Eu... Esqueci o cálculo que fiz! Veja, aqui está o que consegui encontrar”. Ele pega alguns pergaminhos e os mostra para você. “Há quatro grupos de números. Cada grupo tem um número central, obtido por meio de operações matemáticas realizadas com os números ao seu redor. As mesmas operações são realizadas nos quatro grupos. Preciso descobrir o número central do último grupo”. Os grupos de números que Gorg lhe mostra são os seguintes.

214		*207*
	418	
209		*206*

107		*123*
	217	
118		*105*

159		*154*
	316	
155		*158*

258		*253*
	?	
261		*259*

Se descobrir, vá para a referência correspondente à resposta. Se a referência não fizer sentido, você terá errado. Neste caso, você desiste de ajudar Gorg e sai da oficina. Vá para **555**.

395

Gaste 3 PM. Você lança sua magia, mas a mulher apenas olha para você, sua expressão um misto de surpresa e ultraje. “Poupe-me! Tentar um feitiço básico em mim, *Lady* Mezyra, a Senhora do Sofrimento? Você não merece nem mesmo morrer em combate”. Ao dizer isso, ela começa a encará-lo. Você tem um *espelho de prata*? Se tiver, vá para **506**. Caso contrário, vá para **314**.

396

Você decide não enfrentar o monstro corrosivo e foge pelo esgoto de ácido, pulando de pedra em pedra. Para sua sorte, há vários blocos — o túnel não recebe nenhum tipo de manutenção, e o teto está desmoronado em vários pontos. Para seu azar, o pudim negro vem atrás de você, forçando-o a pular com pressa! Faça dois testes de Habilidade com uma penalidade de –2 (ou seja, se sua Habilidade for 9, você será bem-sucedido apenas com um resultado 7 ou menos). Se for bem-sucedido em ambos, vá para **379**. Se for bem-sucedido em apenas um, vá para **343**. Se falhar em ambos, vá para **423**.

397

Qual item você vai usar?

- ❖ Amuleto de madeira — Vá para **598**
- ❖ Chicote farpado — Vá para **305**
- ❖ Espelho de prata — Vá para **489**
- ❖ Estrela de Tenebra — Vá para **473**

Se você não quiser ou não puder usar nenhum desses itens, terá que atacar as elfas fantasmas. Vá para **581**.

398

Com um ganido, o ogro se encolhe de medo num canto. Sentado, ele tem a altura de um humano, mas tremendo e com as mão no rosto, não é uma ameaça... Você passa por ele e atravessa a porta. Vá para **472**.

399

Você mostra seu passe. O hobgoblin rosna de frustração, mas dá um passo para o lado, sinalizando com a mão para que você passe. À frente, a grande porta de ferro se abre, revelando um salão de entrada enorme. Vá para **445**.

400

Após diversos golpes, Uragluk abaixa a cabeça e investe com os chifres contra Brivan, que é pego desprevenido e arremessado para o chão. O demônio não perde tempo, e enterra seu machado no peito do humano, para delírio da plateia. Se você apostou em Uragluk, ganha o dobro do valor apostado (por exemplo, se apostou 15 TO, ganha 30 TO). Se você apostou em Brivan, terá que amargar sua perda.

A próxima luta é entre Garaldrag de Ragnar e Verrugão. Se quiser, aposte qualquer valor entre 2 e 20 Tibares de ouro em um dos lutadores (reduzindo o valor apostado de sua ficha de personagem) e vá para **468**. Se não quiser mais apostar, pode ir para a banca de inscrições (vá para **333**) ou sair da taverna (vá para **499**).

401

O espelho não parece ser mágico, mas pode ser útil para observar cantos e fazer sinais de luz, então você o guarda em sua mochila. Anote o *espelho de prata* em sua ficha de personagem e volte para **558**.

402

Helkorr se permite quebrar sua postura opressiva com um sorriso leve. “Muito bem. Vamos resolver isto da velha maneira”. O hobgoblin saca a espada, uma arma enorme e de lâmina negra. No mesmo movimento, começa a golpeá-lo. Você logo percebe que ele não é apenas um comandante e estrategista, mas também um soldado de elite. Aço Negro não desperdiça golpes, cada estocada ou corte mirando um tendão, artéria ou órgão vital e sendo seguido por outro ainda mais rápido e forte. Lute contra o comandante de Khalifor!

Comandante Helkorr Aço Negro	Força 13 ❖ PV 20

No fim da segunda rodada de combate, vá para **414**.

403

Atrás de você, Trag saca um punhal e tenta acertá-lo, mas você se vira a tempo e derruba-o com um safanão. Espantado, o goblin tenta se explicar: "Eu não ia matá-lo! Ia ser só um cortezinho para garantir que você perdesse a luta. Apostei contra você de novo, e não podia arriscar perder mais uma vez". Antes que você decida o que vai fazer com Trag, o silêncio da plateia anuncia que sua entrada é aguardada. Vá para **513**.

404

Ela escuta o que você diz e relaxa a postura, deixando os ombros baixarem e colocando a mão esquerda sobre o quadril. As serpentes dela se acalmam e adormecem, mais uma vez parecendo fios de cabelo. "Sou *Lady* Mezyra, esposa do Comandante Helkorr. Estes são meus aposentos pessoais. Você não deveria estar aqui, mas na sala de guerra dele, no topo da torre. Mas, já que *está* aqui, diga-me, que informações você tem sobre as forças do Reinado?". Ela se aproxima de você até quase encostar o corpo no seu. "Planejo liderar um grupo de guerra pessoalmente durante a invasão, e se você tiver alguma informação útil, posso... Recompensá-lo". Se quiser dizer que as informações que você tem são apenas para Helkorr, vá para **579**. Se quiser inventar alguma informação falsa para dar a ela, vá para **488**.

405

O monstro salta para atacá-lo, mas o tamanho e o peso dele impedem que manobre tão bem em um ambiente fechado, e você consegue escapar pulando para o lado. O piso onde você estava racha sob as patas poderosas e flamejantes da criatura. Você tem alguns instantes até a fera se virar e atacá-lo. O que você vai fazer?

❖	Atacar o monstro?	Vá para **334**
❖	Correr para o outro lado da sala?	Vá para **451**
❖	Correr até o altar?	Vá para **388**
❖	Lançar *invisibilidade*?	Vá para **589**
❖	Usar um *chicote farpado*?	Vá para **465**

406

Para sua surpresa, o bugbear sorri quando você se prepara para lutar. "Obrigado! Não aguentava mais trabalho burocrático".

Intendente Marzol	Força 8 ❖ PV 9

Se você vencer, vá para **443**.

407

Você abre a porta da cela, mas nem assim o humano acorda. Você entra e se aproxima dele, apenas para perceber que ele não está dormindo, mas morto. Sem dúvida, sucumbiu à privação e à tortura. Você faz uma reza rápida aos deuses do Panteão e se prepara para sair, mas então escuta um gemido. O prisioneiro se ergueu e abriu os olhos, vazios e perdidos. Graças à grande quantidade de energia maligna do lugar, ele se ergueu espontaneamente como um morto-vivo! O zumbi ergue as mãos, tentando agarrá-lo e puxá-lo em direção à boca. Para seu azar, ele foi um homem forte em vida, e parte dessa força o acompanha na morte.

Zumbi Prisioneiro	Força 7 ❖ PV 6

Se vencer, você pode abrir a segunda cela, se ainda não tiver feito isso (vá para **501**), ou sair da prisão (vá para **591**). Se quiser, você pode tentar sair da cela e fechar a grade com o zumbi dentro. Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, consegue fazer isso sem sofrer nenhum ferimento. Se falhar, também consegue, mas é arranhado nas costas — role 1d e subtraia o resultado de seus PV. De qualquer maneira, você tranca o morto-vivo e fica livre para decidir o que fazer (veja as opções acima).

408

Você olha para cima; apesar da penumbra que domina o túnel, consegue ver que não há nada no teto

além de uma grande mancha escura. Você está quase se voltando para o problema do ácido quando, com o canto do olho, percebe que a mancha está *se movendo* — e para diretamente acima de você! Um pedaço da coisa pinga e cai no seu ombro, fazendo sua roupa se dissolver em uma nuvem de fumaça. Não é uma mancha, mas uma gosma corrosiva! Você salta para a frente, e bem a tempo: a gosma inteira cai onde você estava. Pelo tamanho dela, teria engolfado todo o seu corpo. Não satisfeita, a gosma se mexe em sua direção. Não se trata de algo inanimado, mas de um monstro! Um pudim negro, uma criatura que habita túneis e cavernas, e ataca qualquer coisa que se mova para conseguir alimento. O toque do pudim negro derrete matéria orgânica, tornando-o um inimigo terrível. Infelizmente, o monstro caiu entre você e a entrada do túnel, e não há como fugir por onde você veio. O que você vai fazer?

- ❖ Atacá-lo com sua arma? — Vá para **329**
- ❖ Lançar *comando* ou *enfeitiçar pessoa*? — Vá para **310**
- ❖ Lançar *invisibilidade*? — Vá para **590**
- ❖ Lançar *pânico*? — Vá para **417**
- ❖ Fugir do pudim negro passando pelo ácido? — Vá para **396**

409

Enquanto você está trocando golpes com o goblinoide, reforços chegam — um pelotão inteiro, bestas já em punho! Sem lhe dar chance de reagir, eles disparam contra você. Infelizmente, a mira deles é precisa... E letal. Sua aventura acaba aqui.

410

Você deixa a algazarra da feira para trás. O resto da Rua da Burla está movimentado, com várias pequenas tendas, lojas e oficinas, mas nada que chame atenção especial. Sem tempo a perder, você volta ao pátio de entrada. De lá, pode seguir pela passagem leste (vá para **415**), se ainda não tiver feito isso, ou pela passagem sul (vá para **307**).

411

Bogob acena com a cabeça quando você pergunta sobre a Rua do Morrião. “É o lugar mais divertido de Khalifor... Pelo menos para quem gosta de assistir a crânios sendo esmagados, enquanto bebe cerveja mais forte que veneno! A Rua do Morrião é onde você vai encontrar as tavernas de Khalifor. A maior de todas é o *Salão da Espada Quebrada*, um lugar cheio de brigões e aventureiros. Há várias outras, mas todas são fedidas e perigosas como o covil de um monstro. Com exceção do *Clube do Cálice*. Aquele é um lugar bonito... Mas não entre lá! Você não vai gostar das bebidas que servem no *Clube*, nem do pessoal que o frequenta”.

Se quiser perguntar sobre a Rua da Burla, pague 1 TO e vá para **390**. Se quiser perguntar sobre como entrar na torre, pague 1 TO e vá para **432**. Se não quiser perguntar mais nada, vá para **560**.

412

Quando a luta começa, algo inesperado acontece: nenhum lutador avança na direção do outro. Garaldrag fecha os olhos, crispa as mãos e começa a cantar uma ode a Ragnar. Já Verrugão se atrapalha e deixa a arma cair no chão. Quando o orc consegue pegar seu cilindro, o bugbear abre os olhos e as mãos e dispara uma onda de energia púrpura. Verrugão é atingido em cheio. A pele dele começa a secar e murchar, e em poucos segundos

tudo que resta é o esqueleto. Garaldrag caminha até lá, arranca o crânio de Verrugão e urra para Ragnar. Se você apostou em Garaldrag, ganha o dobro do valor apostado. Se apostou em Verrugão, terá que amargar sua perda.

A próxima luta é entre Borthak, o Campeão, e Maquius Victorius. Se quiser, aposte qualquer valor entre 2 e 20 Tibares de ouro em qualquer lutador (reduzindo o valor apostado de sua ficha de personagem) e vá para **530**. Se não quiser mais apostar, pode ir para a banca de inscrições (vá para **333**) ou sair da taverna (vá para **499**).

413

Você encara o próprio treinador e diz que gostaria de treinar com ele mesmo. O silêncio toma conta da sala e todos os guerreiros instintivamente recuam um passo. O próprio treinador não se abala. “Desafio aceito. Mas saiba que está lutando contra Orgomanus, treinador de elite da Aliança Negra, e que nunca fui derrotado”. Ao dizer isso, o bugbear fecha os olhos e murmura algumas palavras. “Ragnar, receba minha oferenda de sangue — o de meu inimigo, se eu for vitorioso, ou o meu próprio, se for derrotado. De qualquer forma, meu senhor, você ficará satisfeito”. Então, abre os olhos, e sua expressão muda: de calma contida para fúria sanguinária. Ele saca o chicote e a espada e começa a se movimentar ao seu redor. Os outros goblinoides começam a gritar, torcendo para o treinador. Os passos de Orgomanus são precisos; ele está obviamente estudando seus movimentos. Quando enfim ele se move para atacar, fica claro que isto não é um treino, mas uma luta até a morte. Vá para **463**.

414

O movimento da luta leva você e Helkorr para perto de uma das grandes janelas de vidro que dão para a sacada da torre. Quando o hobgoblin percebe isso, salta sobre você com um movimento brutal, usando todo o peso do corpo dele para empurrá-lo. Faça dois testes de Habilidade. Se for bem-sucedido em ambos, vá para **580**. Se for bem-sucedido em um e falhar no outro, vá para **595**. Se falhar em ambos, vá para **444**.

415

Você se aproxima da passagem leste. Em uma tabuleta pregada na parede, garranchos que parecem ter sido escritos por um orc bêbado dizem “Rua do Morrião”. Passando pelo arco, você chega a uma rua estreita, com prédios geminados dos dois lados. A rua está coberta de lixo, mas os prédios estão ainda piores — além de pichados e com portas e janelas quebradas, no topo de vários deles há andares que foram adicionadas após a construção original. Embora os prédios sejam feitos de pedra, os andares adicionais foram construídos de tábuas podres e tremem como se estivessem vivos e com dor. Eventualmente, becos se espremem entre os prédios, ocultando vultos ameaçadores. Você evita esses becos e segue pela rua principal, desviando de buracos e pilhas de entulhos. Depois de alguns minutos de caminhada, você passa por uma porta em ótimo estado, ao contrário das outras que viu até então. Sobre a porta, uma tabuleta diz *Clube do Cálice*. Do lado, um sino serve de campainha. Se quiser tocar o sino, vá para **567**. Se preferir seguir pela Rua do Morrião, vá para **358**.

416

Aproveitando a distração de Helkorr, você corre até um dos armários. Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **391**. Se falhar, vá para **435**.

417

Gaste 4 PM. Você lança seu feitiço, mas o pudim negro não se abala. Ele praticamente não tem mente — por isso, não sente medo. O monstro já está sobre você, e agora sua única alternativa é enfrentá-lo. Vá para **329**.

418

A porta se abre sozinha e, como se fosse puxado por uma mão espectral, você se sente impelido a entrar. A sala é coberta de sombras, e demora um pouco para que seus olhos se acostumem à escuridão. Quando isso acontece, o pouco que você vê é assustador. À

direita, uma fogueira acesa sob um caldeirão é a única fonte de luz do lugar. O líquido que borbulha na enorme panela é negro e viscoso. À frente, uma mesa de madeira com amuletos fabricados a partir de ossos. À esquerda, prateleiras com jarros cheios de sangue e órgãos. No centro, um altar de pedra com manchas escuras, que você não precisa pensar muito para saber o que são. Atrás do altar, um bugbear grande, corpulento e curvado. A pele dele é cinzenta e dura, como se estivesse morta, com apenas alguns tufos de pelo. Os olhos são vermelhos e cruéis. Ele veste um manto pesado, costurado a partir de vários tecidos diferentes. Não, não tecidos... As peles de diferentes criaturas assassinadas. “Eu sou Gurzúm. Se Shurga o enviou, é isso que você deve pegar”.

Ele se aproxima da mesa e apanha um amuleto de aparência medonha: ossos, pelos e inscrições pintadas com sangue. Ele dá a volta no altar e se aproxima de você. “Este é um amuleto da morte. É a última parte da armadura do Comandante. Com isto, as rajadas de energia negativa que ele disparar terão poder letal. Mas cuidado: como o amuleto também pode *absorver* energia negativa, se cair nas mãos erradas pode ser usado contra Helkorr. Agora vá! O Comandante está em seus aposentos, no último andar”. Anote o *amuleto da morte* em sua ficha de personagem. Você se vira para sair, mas, quando está chegando na porta, ela começa a se fechar sozinha na sua frente! Para correr e tentar passar pela porta antes que ela se feche, vá rápido para **437**. Para sacar sua arma e atacar o xamã de Ragnar, vá para **535**.

419

Quando Asha começa a segui-lo, o hobgoblin se coloca entre você e ela. “O passe serve apenas para uma pessoa. Ela não pode entrar”. Asha se aproxima de você e sussurra em seu ouvido. “Não podemos enfrentar todos esses guardas. Vá. Eu tentarei encontrar outra forma de entrar”. Você se despede de Asha e avança sozinho, pela grande porta de ferro, em direção ao salão de entrada. Vá para **445**.

420

Maquius Victorius é um lutador poderoso, mas você também! Por alguns minutos, vocês se estudam, se movimentam e trocam golpes, suas forças equilibradas. Mas, no fim, o pugilista é mais rápido e forte, e consegue desferir uma sequência de socos furiosos que o levam a nocaute.

Você acorda deitado sobre uma mesa da taverna, com Maquius encarando-o. “Já acordou? Então eu poderia ter batido mais um pouco... Aqui, tome isto”. Ele estende um frasco com um líquido azul. Tonto e dolorido demais para negar, você bebe. O lefou continua falando. “Você é durão, mas ainda não está no meu nível”. Aos poucos, a dor e a tontura passam e você se ergue. Quando faz isso, vê três bugbears aproximando-se por trás de Maquius. Você faz um sinal e o lefou se vira. Isso é tudo que ele precisa fazer; ao perceber que não vão conseguir surpreender o pugilista, os bugbears recuam e saem da taverna. Maquius apenas balança a cabeça. “Eram fãs de Borthak tentando se vingar. Não gosto de lutas até a morte, mas, no caso daquele bugbear, não tive pena. Ele não era um lutador, era um assassino. Você é diferente, por isso apenas o nocauteei”. O lefou então lhe entrega um saco de couro. “Aí está tudo que ganhei na arena. Você merece esse dinheiro, foi um oponente difícil!”. Role 3d; esta é sua quantidade atual de PV (não pode ser maior que seus PV *iniciais*). Anote 60 Tibares em sua ficha de personagem. Você se levanta da mesa onde estava. Se quiser conversar com o campeão, vá para **481**. Se preferir sair da taverna, vá para **499**.

421

Gaste 3 PM. Você lança seu feitiço, mas Grax apenas olha para você com expressão entediada. “Você quer tentar enfeitiçar um *diabo*? Vai precisar de um feitiço bem mais poderoso que esse. Agora saia de minha loja antes que eu o transforme em combustível para minha forja”. Sem ter nada a ganhar em desafiar a criatura, você sai da loja. Volte para **460**.

422

Saindo de baixo da via elevada, você segue por uma ruela que termina em uma escadaria escavada na própria rocha. Subindo, você chega a uma seção mais alta da cidade, de onde avista vários pontos iluminados contra o céu noturno. São as tochas da torre central — antigo lar dos conselheiros de Khalifor, atual lar de Thwor Ironfist e o objetivo de sua missão. A torre é uma espira de rocha enegrecida, que fura o céu como uma lança. Você caminha por mais alguns quarteirões até que chega aos pés da torre, no ponto mais alto da cidade. De perto ela é ainda maior, praticamente uma cidade por si só. A entrada é uma grande porta de ferro maciço, guarnecida por um pelotão de hobgoblins trajados em armaduras negras.

Um deles avança em sua direção, encontrando-o no meio do caminho. É um hobgoblin de pele escurecida, trajado em armadura negra, com um elmo de ferro que revela apenas sua boca de dentes amarelados e pontudos. Ele olha-o de cima abaixo e diz: “Você não é da Aliança Negra, então só pode entrar se tiver um passe”. Você tem um *passe para a torre*? Se tiver, vá para o número inscrito nele. Caso contrário, você pode atacar os guardas (vá para **545**) ou lançar uma magia (vá para **370**).

423

Você salta pelos blocos de pedra, mas em um dos pulos, pisa em falso, escorrega e afunda no ácido. Por reflexo, você tenta se agarrar no bloco — mas quando seus dedos emergem do esgoto corrosivo já são apenas ossos. Não demora muito para o resto de seu corpo também derreta por completo.

424

As tochas do corredor iluminam paredes de pedra de onde pendem tapeçarias antigas. A maioria está rasgada ou queimada, e as poucas que ainda estão inteiras estão muito desbotadas. Ainda assim, teimam em mostrar imagens de muralhas vigiadas por sentinelas humanas. O fato de os goblinoides nunca terem tirado essas tapeçarias revela o quão pouco eles se importam com sutilezas como a decoração de seu quartel-general. Por outro lado, talvez eles as mantenham justamente para lembrar os visitantes do poder da Aliança Negra. Afinal, se mesmo a orgulhosa cidade-fortaleza de Khalifor, considerada inexpugnável, caiu frente à horda goblinoide, o que poderia resistir? Com esse pensamento sinistro, você avança pelo corredor, até que passa por uma porta de madeira à esquerda. Você não vê luz pelo vão, nem escuta nenhum som. Se quiser abrir a porta, vá para **584**. Se quiser continuar seguindo pelo corredor, vá para **466**.

425

Com apenas uma fração de segundo para reagir, você salta para o lado. Você é ágil, e por um momento acha que escapou. Mas é um momento que dura pouco — para seu espanto, as esferas mudam sua trajetória em pleno ar, virando na sua direção. Elas atingem-no, algumas atravessando seu corpo, outras explodindo. Com o corpo dilacerado você cai, sangrando por incontáveis ferimentos. Helkorr caminha até você, parecendo ainda mais alto e dominador. “Você irá encontrar Ragnar. Mas não se preocupe, pois logo terá muita companhia. O que fiz com você, farei com todos os habitantes do Reinado”. Ele aponta o cano da arma para seu rosto. Com uma explosão, tudo fica escuro. Para sempre.

426

Se você tiver Manipulação, vá para **371**. Caso contrário, vá para **341**.

427

Você calcula mal um de seus impulsos e não consegue se agarrar na próxima protuberância. Por poucos segundos de terror você cai, até sentir um impacto muito forte. Tudo que você consegue fazer é gemer de dor pelos ossos quebrados. Pelo menos sua agonia não dura muito — seus gemidos chamam a atenção de guardas goblinoides, que correm até você e enterram as lanças em seu peito. Sua aventura acaba aqui.

428

Seguindo pelo corredor, você chega aos pés de uma escada em espiral que leva para os andares mais altos da torre. Você sobe os degraus por vários minutos, perdendo a conta de quantas voltas deu, até que enfim chega a uma porta de madeira enegrecida. Sem outra alternativa, você gira a maçaneta. A porta se abre com um gemido longo, e uma lufada de vento gelado sopra do lado de dentro. Vá para **538**.

429

Com a sua ajuda, os bugbears conseguem quebrar a formação hobgoblin, e transformar a batalha em uma série de duelos avulsos. Essa situação favorece os bugbears, que individualmente são maiores, mais fortes e mais cruéis que os hobgoblins, e o que se segue é um massacre. Logo, o chão da sala está coberto de sangue e dos cadáveres dos hobgoblins. Apesar disso, não foi uma luta fácil — poucos bugbears sobreviveram, e todos estão cobertos de cortes fundos. Esses sobreviventes olham para você... E uns para os outros... E dão de ombros, movimentando-se para cercá-lo. Eles não sabem quem você é, e aparentemente isso é motivo suficiente para atacá-lo, mesmo que você os tenha ajudado há poucos instantes!

Bugbear 1	Força 7	❖	PV 5
Bugbear 2	Força 8	❖	PV 3
Bugbear 3	Força 7	❖	PV 4

Os bugbears são fortes, mas, felizmente, estão feridos. Se derrotá-los, você atravessa a sala em direção à porta do outro lado, antes que outros guerreiros da torre venham averiguar o que houve. Vá para **587**.

430

Olhando para trás, Asha diz. “Esta rua faz os mercados negros do Reinado parecerem uma feira de camponeses”. Sem parar de caminhar, ela puxa um frasco de sua mochila. “Pegue, comprei para você”. Anote uma *poção de cura* em sua ficha de personagem. A qualquer momento (inclusive durante um combate), você pode usar a poção para recuperar 1d PV. Se tiver um *pente de pérola* e quiser dá-lo a Asha, vá para **594**. Caso contrário, volte para **410** para decidir o que vai fazer em seguida.

431

Você enfeitiça o treinador e ordena que ele o deixe passar. Por um momento, ele se vira em direção à saída da porta, como se fosse escoltá-lo até lá, mas então balança a cabeça e se vira de volta para você. “Sou Orgomanus, maior treinador de guerreiros da Aliança Negra. Não são apenas minha força e técnica que servem de exemplo para meus alunos, mas também minha disciplina. Ela não será quebrada por seu feitiço. Mas você pagará por ter tentado”. Ao dizer isso, o bugbear fecha os olhos e murmura algumas palavras. “Ragnar, receba minha oferenda de sangue — o de meu inimigo, se eu for vitorioso, ou o meu próprio, se for derrotado. De qualquer forma, meu senhor, você ficará satisfeito”. Então, abre os olhos, e sua expressão muda: de calma contida para fúria sanguinária. Ele saca o chicote e a espada e começa a se movimentar ao seu redor. Os outros goblinoides começam a gritar, torcendo para o treinador. Os passos de Orgomanus são precisos; ele está obviamente estudando seus movimentos. Quando enfim ele se move para atacar, fica claro que o objetivo dele é a sua morte. Vá para **463**.

432

Quando você pergunta sobre como entrar na torre, Bogob coloca a mão sobre o ouvido. “A torre? Como entrar lá? Mas o que você iria querer dentro da torre? Lá só vivem os soldados de elite da Aliança Negra, além do General, claro. Ah, sim! Como Bogob é burro. Você quer entrar na torre para ter uma audiência com Thwor. Mas Thwor não está em Khalifor. Então, se você quer vê-lo, vai perder seu tempo. Ele saiu e deixou o Comandante Helkorr Aço Negro em seu lugar”.

Quando Bogob diz isso, você fica alerta. Thwor *não está* em Khalifor? Não faz sentido o líder da Aliança Negra não estar presente antes de um grande ataque. Você pergunta ao goblin sobre Thwor. Com os olhos brilhando ao falar de seu líder, Bogob diz: "Faz muito tempo que o General saiu. Muito, muito tempo... Quase três meses. Ele deixou Helkorr em seu lugar. Eu não gostei nem um pouco. O General nos protegia. Já Aço Negro é cruel. Cruel com humanos, com elfos e com goblins. Só não é cruel com sua esposa. Também, ela é uma medusa, então não dá para ser cruel com ela... Eu gostaria de voltar a trabalhar na torre, mas isso nunca vai acontecer enquanto Aço Negro estiver no comando". Quando Bogob diz isso, um sorriso esperto passa pelo rosto dele.

"Bem, se você realmente quer entrar na torre, vai precisar de um passe — uma plaqueta de ferro com runas inscritas pelos clérigos do Deus da Morte. Se tiver sorte, pode encontrar um deles na feira da Rua da Burla".

Se quiser perguntar sobre a Rua do Morrião, pague 1 TO e vá para **411**. Se quiser perguntar sobre a Rua da Burla, pague 1 TO e vá para **390**. Se não quiser perguntar mais nada, vá para **560**.

433

O goblin salta da cadeira, saca um punhal e grita "Invasor! Invasor".

Goblin Secretário	Força 4	❖	PV 5

No início da terceira rodada de combate, vá para **409**. Se matar o goblin antes disso, você passa pelo corpo dele e entra na sala do outro lado. Vá para **454**.

434

Apesar de sua técnica precisa, Horrogak não é páreo para você. Muito ferido, ele solta a cimitarra, que cai na areia sem fazer barulho, e tomba sobre o escudo. Alguns espectadores comemoram, mas a maioria fica quieta, em silêncio respeitoso. Você sobe pelos túneis e volta à banca de inscrições, onde o goblin responsável lhe entrega 30 TO de prêmio. "Muito bem. Horrogak era um soldado veterano da Aliança Negra. Não deve ter sido fácil. Tenho outra luta para você, se quiser. A mesma coisa de antes: pague dez moedas, ganhe trinta. O que me diz?". Se quiser se inscrever para sua segunda luta, reduza 10 Tibares de ouro de sua ficha de personagem e vá para **549**. Caso contrário, saia da taverna indo para **499**.

435

Helkorr não chegou a esta posição de comando à toa. Mesmo aturdido, ele percebe o que você está fazendo e, com reflexos de relâmpago, salta sobre você. Vocês rolam pelo chão e, enquanto rolam, o hobgoblin lhe acerta um soco. Perca 2 PV. Enfim, você consegue se desvencilhar. Mas ele está muito perto de você, e não há outra opção a não ser enfrentá-lo. Vá para **402**.

436

O autômato dispara um jato de vapor que gera um assovio agudo e alto. Ao seu redor, grades de ferro se abrem, revelando buracos dos quais plataformas metálicas emergem. Em cima de cada plataforma, um frasco de fogo alquímico com um pavio aceso. Você tenta correr, mas, antes que consiga sair de dentro do círculo de frascos, o primeiro deles explode — e, numa reação em cadeia, todos os outros explodem também. O estrondo é escutado em boa parte da torre. Sobra pouco da entrada da oficina, mas os goblins engenhoqueiros que trabalham aqui poderão reconstruí-la. Já do seu corpo não sobra nada...

437

Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **510**. Caso contrário, vá para **355**.

438

O pente é bonito, com várias pérolas incrustadas no cabo, mas pouco útil — pelo menos no que diz respeito a sua missão. Anote o *pente de pérola* em sua ficha de personagem e volte para **558**.

439

O corpo do meio troll cai no chão, seu sangue verde escuro escorrendo e deixando (mais) uma mancha no tablado do *Salão da Espada Quebrada*. Os companheiros dele balançam os punhos e esbravejam pela morte do amigo. Antes que eles esqueçam que foi uma luta justa e resolvam atacá-lo, você pega Asha pelo pulso e sai da taverna. Quando vocês já estão do lado de fora, a lefou olha para você. “Você não precisava ter feito isso! Estou acostumada a me defender sozinha”. Ela suspira e desvia o olhar. “Mas... Obrigada mesmo assim. Agora vamos. Você ainda tem uma missão a cumprir, não?”. Adicione 6 pontos de relação com Asha e vá para **346**.

440

Sabendo que está muito perto de seu objetivo, e que não deve perder tempo investigando cada sala da torre, você segue reto pelo corredor. Mais uma vez, chega aos pés de uma escada em espiral. Mas, desta vez, é a escada que leva para o último andar da torre, onde ficam os aposentos do líder da Aliança Negra — e os planos de invasão. Você pisa no primeiro degrau... Mas nunca chega a pisar no segundo. Uma dor aguda faz com você pare. Você olha para seu próprio peito e, para seu terror, vê a ponta de uma flecha saindo dele e pingando sangue. Você cambaleia para trás. Mas, antes que tenha tempo de se virar, mais duas flechadas o atingem. Desta vez, você sente toda a força do impacto e cai no chão. Você escuta uma voz feminina, mas dura. “Espião tolo. Acha que pode ignorar *Lady* Mezyra, a Senhora do Sofrimento? Sou a guerreira mais perigosa de Khalifor. Mas acho que não preciso dizer isso para você, não é?”. A mulher começa a rir. E, antes que a risada dela termine, a escuridão da morte cai sobre você.

441

A comida é um ensopado de carne asqueroso, com um líquido que mais parece uma graxa viscosa. Para piorar, sua visão aguçada penetra o caldo e vê ossos que você reconhece como pertencendo a raças inteligentes. Você derruba a bacia no chão, espalhando o caldo para todo lado. O paladar élfico é voltado para frutas adocicadas e bolos requintados, não para comida *goblin*. Onde você estava com a cabeça? Você sai correndo debaixo de xingamentos, suas mãos ao redor de sua barriga fragilizada. Perca 2 PV e 2 PM. Vá para **457**.

442

Você avança pelo túnel. Pelos cantos, lixo e escombros se acumulam e, embora a passagem seja grande, os únicos seres aqui além de você são vermes e insetos. Alguns minutos de caminhada depois, você começa a sentir um cheiro nauseabundo. A fonte do fedor está à frente — um filete de líquido que escorre pelo centro do túnel, escoando para fora antes de chegar onde você está por pequenos buracos no chão. Fumaça verde se ergue do líquido e você percebe que, com exceção da pedra, tudo que ele toca derrete. Não é mero esgoto, mas ácido! Onde você está, consegue desviar do filete, mas à frente o fluxo é maior e ocupa toda a largura do túnel — um verdadeiro rio tóxico e corrosivo. Blocos de pedra que despencaram do teto flutuam no rio; talvez seja possível avançar saltando de bloco em bloco. Enquanto pensa no que vai fazer, você tem a impressão de que algo se mexeu acima de você. Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **408**. Se falhar, vá para **306**.

443

Ainda calmamente sentado, o humanoide que estava negociando com o bugbear olha para você. “Não sei o que espera conseguir, invadindo sozinho o quartel-general da Aliança Negra, além de uma morte lenta e dolorosa. Mas, francamente, não me importo”. Ele se levanta e ajusta seu vestido. “Você estragou a compra de um valioso lote de escravos da superfície, e por isso deveria pagar. Sua sorte é que agora terei que viajar até o Império de Tauron para negociar com os minotauros, e não tenho tempo a perder com você”. A criatura arrogante caminha em direção à porta pela qual você entrou. Se quiser atacá-la, vá para **315**. Se quiser deixá-la passar, vá para **596**.

444

Helkorr voa para cima de você. Você não consegue se desviar, nem mesmo agarrá-lo para reduzir o impacto, e é atingido em cheio. A força do hobgoblin, junto com o peso do corpo e da armadura, fazem você voar para trás. Você atravessa a janela, estilhaçando o vidro e batendo com as costas no parapeito da sacada. O impacto deixa-o atordoado, e você não consegue fazer nada além de balançar a cabeça enquanto Helkorr surge na sacada e caminha até você. Com um movimento firme, ele agarra-o pelo peito e por uma perna, ergue-o acima da cabeça dele e arremessa-o por cima do parapeito. Você cai por dezenas de metros. Antes de atingir o chão na base da torre, ainda consegue ver Aço Negro se virar e sair da sacada, como se você não tivesse sido nada mais do que um pequeno incômodo.

445

Feito de pedra enegrecida e com símbolos malignos pintados em sangue nas paredes, o salão é impressionante — e assustador. O centro é dominado por uma estátua com cinco metros de altura de Ragnar, o Deus da Morte. De costas para você, um criado vestido em trapos limpa a estátua. À frente, na parede oposta à entrada, uma porta aberta leva para um corredor iluminado por tochas. À esquerda, uma passagem em arco leva para um túnel escuro e, até onde você pode ver, vazio. O que você vai fazer?

- ❖ Conversar com o criado? Vá para **338**
- ❖ Avançar até a porta à frente? Vá para **424**
- ❖ Entrar no túnel à esquerda? Vá para **578**

446

Thwor Ironfist já derrotou um deus em combate. Ele só pode ser morto pela mítica Flecha de Fogo, mencionada em uma profecia que nenhum sábio de Arton conseguiu desvendar. Você sabe que não teria chance contra ele, e que atacá-lo não seria heroísmo, mas tolice. Você encara o bugbear mais uma vez, e então dá as costas a ele.

Se Asha o acompanhou durante sua aventura, some os pontos de relação que você tem com ela. Se o resultado for maior ou igual a 10, vá para **600**. Se for menor, ou se Asha não o acompanhou, vá para **483**.

447

A bruxa sorri com dentes apodrecidos. "A magia de Ermitrude Comelesmas é poderosa, e não vai falhar com você". Ela pega suas moedas e lhe alcança um pote de vidro esverdeado. "Agora, suma daqui. Estou com fome e, se não for embora, vai fazer parte da minha refeição". Sem pensar duas vezes, você sai da loja da bruxa. Desconte 20 TO e anote a *poção de cura* em sua ficha de personagem. A qualquer momento (inclusive durante um combate), você pode usar a poção para recuperar 1d PV. Vá para **566**.

448

"Sim...", o mago de guerra diz, tremendo de excitação. "Quando tomarmos os pergaminhos e tomos da Academia Arcana, poderemos criar a magia de destruição final. Espadas se tornarão obsoletas!". Os outros dois conselheiros, entretanto, se enfurecem: "Isto é tolice". Eles sacam suas armas e se preparam para atacá-lo.

Goblin Cavaleiro	Força 9	❖	PV 7
Nagah Assassina	Força 8	❖	PV 6

A nagah usa uma adaga envenenada. Cada vez que você sofrer dano dela, perderá 1 ponto de Força. Se você tiver um *antídoto*, poderá usá-lo para recuperar os pontos de Força perdidos, mas apenas depois do combate.

Escolha um conselheiro para atacar; o hobgoblin lutará contra o outro. Se derrotar seu inimigo, vá para **339**.

449

Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, você consegue destrancar o baú; vá para **495**. Se falhar, desiste dele e sai do depósito antes que um guarda chegue. Vá para **466**.

450

Você chega a uma sala ampla e impressionante. Pelas paredes, armários e estantes cheios de armas e troféus. Espadas que brilham com luz azulada, arcos entalhados com símbolos arcanos, joias de ouro e mitral, coroas de reis ancestrais... No centro, uma grande mesa de madeira de carvalho, com uma mapa do Reinado. Mesmo de longe, você pode ver diversos caminhos traçados no mapa — as rotas da invasão! Atrás da mesa, do outro lado da sala, uma porta de vidro leva a uma sacada, de onde se pode ver o céu estrelado da Cordilheira de Kanter, além de toda a cidade-fortaleza de Khalifor, dezenas de metros abaixo.

Curvado sobre a mesa, analisando o mapa, um hobgoblin em armadura de placas negras ergue o olhar para você. “Bem-vindo à sala de comando da Aliança Negra, intruso”. A voz dele é grave e imponente, mas o porte é ainda mais assustador. Com mais de dois metros de altura, tronco largo e braços poderosos, ele tem o físico de um campeão. Graças à armadura, a única parte do corpo dele que você pode ver é a cabeça. Com pele cinzenta, nenhum cabelo e dentes pontudos, ela é tomada por uma expressão feroz e opressora. “Sou Helkorr Aço Negro, Comandante da cidade-fortaleza de Khalifor, General das Tropas de Invasão e, em breve, líder de toda a Aliança Negra. Poderia convocar meus guardas para exterminá-lo. Mas, apesar de você ser apenas um inseto que posso esmagar sob minha bota, sua presença aqui terá uma utilidade. Me dará a oportunidade de testar minha nova arma”. Ao dizer isso, Helkorr ergue uma espécie de canhão de mão, uma arma formada por uma série de tubos cilíndricos de ferro, com as pontas forjadas na forma de bocas de monstros terríveis. Com um estrondo que faz a sala tremer, ele dispara. Uma nuvem de fumaça surge das várias bocas, junto com diversas esferas de ferro incandescente.

Se você estiver vestindo um *colete magnético*, some o número de plaquetas magnetizadas que ele possui ao número desta referência e vá para a referência correspondente. Caso contrário, vá para **425**.

451

Aproveitando que o monstro ainda está se virando, você sai correndo em direção ao outro lado da sala. Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **479**. Se falhar, vá para **521**.

452

Você paga pela arma que escolheu (desconte o valor correspondente de sua ficha de personagem). Em troca, Grax abre a mão, gerando uma pequena explosão de fumaça roxa da qual uma chave se materializa. “Parabéns, você fez uma ótima compra. Agora, pegue esta chave; ela irá abrir a gaiola de sua arma”. Você pega a chave, mas sente uma picada e a derruba no chão. A chave tinha uma agulha, pequena demais para ser vista. Você logo começa a se sentir tonto e enjoado... Veneno! Você tem um *antídoto*? Se tiver, vá para **539**. Caso contrário, vá para **351**.

453

O sorriso de Shandril se desfaz, substituído por uma expressão gélida. “Você quer que eu solte os escravos? Muito bem”. Ela estala os dedos e recua um passo, desaparecendo na penumbra. O clangor de grilhões sendo abertos ecoa pelo ambiente e três escravos cambaleiam em sua direção.

Eles têm olhos completamente brancos, e você percebe com pesar que suas mentes foram totalmente dominadas. Eles estendem os braços para arranhá-lo com unhas compridas, e você se prepara para enfrentá-los. A única liberdade que você pode dar aos escravos agora é a morte.

Escravo sem Alma 1	Força 7	❖	PV 6
Escravo sem Alma 2	Força 6	❖	PV 5
Escravo sem Alma 3	Força 7	❖	PV 5

Se você vencer, vá para **576**.

454

A sala na qual você entra é um escritório — o centro é dominado por uma grande mesa de madeira, e os cantos estão cheios de caixotes com armas, rações e matérias-primas. Na mesa, duas criaturas discutem acirradamente, parando apenas quando notam sua presença. A criatura mais perto é um humanoide muito alto, esguio, careca, com pescoço alongado e pele pálida exibindo vasos sanguíneos azulados. O rosto dele é monstruoso, com testa projetada para frente e nariz e queixo grande, mas as roupas são elegantes: um longo vestido púrpura, cravejado com brilhantes.

A criatura que está do outro lado da mesa é um bugbear barrigudo e horroroso, com cabeça grande com cabelos apenas dos lados, o topo marcado por cicatrizes e mandíbula projetada para frente. É o bugbear que se dirige a você. "Mas que droga! Não está vendo que estou ocupado? Aquele traste não deveria ter deixado você entrar. Saia antes que eu o tire daqui... Aos pedaços!". Ele ergue uma lâmina larga e curva e caminha em sua direção, para empurrá-lo pela porta. Por melhor que seja sua lábia, não parece que você vai conseguir convencê-lo a conversar. Se quiser atacar o bugbear, vá para **406**. Se tiver e quiser usar um *chicote farpado*, vá para **527**. Por fim, se preferir lançar uma magia, escolha entre *comando* ou *enfeitiçar pessoa* (pague 3 PM e vá para **386**) ou *pânico* (pague 4 PM e vá para **527**).

455

Quando corre para se esconder, você atrai a atenção de um dos bugbears, que salta na sua frente e o arremessa no meio do combate. No meio da carnificina, você é atingido tanto pelas espadas dos hobgoblins quanto pelos machados dos bugbears, e acaba sendo uma das primeiras baixas do combate. Sua aventura termina aqui.

456

Confiando em sua agilidade e velocidade para se desviar de Helkorr Aço Negro, você avança até a mesa no centro da sala. Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **368**. Se falhar, vá para **435**.

457

À frente, o corredor se abre em um complexo de celas com grades de ferro. Dentro delas, goblinoides descansam em camas de palha, afiam armas e ajustam armaduras ou se divertem em quedas de braço e outros passatempos brutais. Os goblinoides não prestam atenção em você — para eles, você é só mais um visitante com negócios na torre — e você segue seu caminho. As celas terminam em uma grande sala retangular com piso de pedra coberto de areia, onde pelo menos vinte guerreiros treinam sob os gritos de um bugbear. O treinador é alto, esguio (algo raro para um goblin gigante, que normalmente são volumosos e inchados) e coberto de pelagem negra. Ele veste um colete de couro que deixa seus braços musculosos de fora e porta uma espada e um chicote em seu cinto — que eventualmente saca, estala nas costas de um soldado que fraqueja e guarda novamente. Quando você surge na sala, o bugbear grita "Alto!" para seus alunos, que param em uníssono. Então, se volta a você. "Estas são as celas dos guerreiros de elite da Aliança Negra", ele diz, com voz firme e inflexível. "A entrada é proibida. Você terá que pagar por sua intrusão... Participando do treino. Se for forte, poderá ensinar algo a eles. Se for fraco, servirá para que eles testem suas técnicas". O que você faz?

- ❖ Aceita a proposta do treinador? — Vá para **505**
- ❖ Lança uma magia? — Vá para **571**
- ❖ Usa um *chicote farpado*? — Vá para **302**

458

Você lança sua magia sobre o autômato, mas a única reação dele é dizer: "Sua tentativa infrutífera de me enfeitiçar determina que você é um espião. Neste caso, devo seguir minha programação e exterminá-lo". Vá para **436**.

459

Desviando-se de poças de bebida, vômito e sangue, você chega ao balcão. O taverneiro é um orc de duas cabeças com pele verde e presas inferiores que se projetam

para fora da boca. Enquanto uma das cabeças escuta o pedido de um bugbear, a outra se vira para você e diz: "Ei, forasteiro, respeite o *Salão da Espada Quebrada*, a maior taverna de Khalifor! Na época dos humanos, ela tinha outro nome e um palco no centro. Que ridículo! Quem vem para uma taverna *escutar música?* Música só se for de tambores, antes de uma batalha. Bom mesmo é escutar gritos, por isso quebramos o palco, cavamos um buraco e fizemos uma arena. Agora, chega de conversa. Uma garrafa de cerveja custa 2 moedas. Dicas sobre os lutadores de hoje custam 5 moedas. O que vai ser?". Se você quiser comprar uma garrafa de cerveja orc, desconte 2 TO e anote a *cerveja orc* em sua ficha de personagem (e reze aos deuses pedindo proteção contra a bebida...). Se quiser pedir dicas sobre os lutadores, desconte 5 TO e vá para **374**. Se não quiser nem a cerveja nem as dicas, você pode ir para a banca de apostas (vá para **325**), para a banca de inscrições (vá para **333**) ou para fora da taverna (vá para **499**).

460

No centro da praça, uma tenda expõe itens que mesmo à distância chamam sua atenção — livros, joias e outros artigos de manufatura superior. Na rua à esquerda, a porta de uma loja expele fumaça e calor; no topo dela, uma tabuleta diz *Forja Infernal*. Na rua à direita, um beco se destaca justamente por não ter *nada*; em uma praça bastante movimentada, não há ninguém lá. Com um pouco de observação, você percebe que os transeuntes efetivamente desviam da entrada do beco. Dele sopra uma névoa cinzenta, que se dissipa antes de chegar às tendas. Por fim, do outro lado da praça, a Rua da Burla continua.

Você vai:

- ❖ Ir até a tenda no centro da praça? — Vá para **375**
- ❖ Visitar a *Forja Infernal*? — Vá para **363**
- ❖ Entrar no beco enevoado? — Vá para **551**
- ❖ Atravessar a praça e seguir pela Rua da Burla? — Vá para **410**

Se você tiver Crime, pode se meter no meio da multidão e esvaziar alguns bolsos. Vá para **317**.

461

Quando você vence o desafio, a sala de treinos silencia. Mas por pouco tempo, pois logo os goblinoides começam a rosnar e se aproximar de você. Eles vêm por todos os lados, cercando-o. Quando você está prestes a ser trucidado, a voz do treinador os interrompe: "Basta! Ragnar não quis esta vida". Ele olha para você. "Sou Orgomanus, maior treinador de guerreiros da Aliança Negra, e nunca um aluno meu havia sido derrotado em duelo. Você tem meu respeito. E a promessa de que um dia irei encontrá-lo no campo de batalha... Mas hoje você é livre para seguir seu caminho". Os goblinoides abrem caminho. Sem perder tempo, você passa por eles e sai da sala pela porta na parede oposta. Vá para **512**.

462

Seu ataque corta o monstro em dois. Por um momento, você acha que o derrotou, mas então as duas metades avançam contra você! Lute contra as duas ao mesmo tempo.

Pudim Negro 1	Força 8	❖	PV 8
Pudim Negro 2	Força 8	❖	PV 8

As duas metades são pequenas demais para se subdividirem; se você acertá-las, causará dano normal. Se derrotar as duas metades, vá para **552**.

463

Lute contra o treinador bugbear.

Orgomanus	Força 10	❖	PV 10

Se Orgomanus rolar um valor duplo em sua força de ataque (por exemplo, dois "3", dois "6", etc.), irá desarmá-lo com seu chicote. Você sofre uma penalidade de –2 na sua força de ataque na rodada em que for desarmado (na rodada seguinte você poderá pegar sua arma do chão e voltar à sua força de ataque normal). Se derrotar este perigoso inimigo, vá para **384**.

464

Como seria de se esperar, a loja é iluminada por dezenas de velas. Apesar disso, você não vê nenhum atendente. Antes que possa decidir o que fazer, a porta atrás de você se fecha sozinha. Vultos surgem por toda a loja, cercando-o. Você saca sua arma, mas é inútil. São demônios das sombras, invocados pelo antigo dono da loja com o poder das velas místicas. O dono achou que poderia controlar os demônios, mas foi morto por eles. Entretanto, isso não libertou os demônios. Eles estão presos até que a última vela termine de queimar. Enquanto isso, se alimentam de aventureiros incautos... Como você. Você é retalhado por golpes que atravessam sua roupa e sugam sua energia vital. Sua aventura acaba aqui.

465

Você saca o chicote farpado, mas o monstro não para. Arriscando tudo, você estala o chicote no ar, disparando uma onda de pavor mágico. Finalmente, o monstro hesita. Você pode aproveitar o instante que tem para correr para o outro lado da sala (vá para **479**) ou para o altar (vá para **321**).

466

Depois de mais um minuto caminhando pelo corredor, uma passagem se abre à direita. À frente, o corredor termina em uma porta fechada — ao contrário da porta anterior, você vê luz pelo vão. Você vai abrir a porta (vá para **308**) ou vai dobrar à direita (vá para **541**)?

467

O hobgoblin balança a cabeça de um lado para o outro, incrédulo. “O que... O que quer dizer com isso?”. A um olhar da nagah, o goblin entende o que tem que fazer. Enquanto ela se aproxima do mago de guerra e o distrai com palavras doces, o cavaleiro saca seu sabre e, de um golpe só, decepa a cabeça do ex-colega. A luta termina antes de sequer começar.

Os outros dois conselheiros se recompõem e se voltam para você. “Decida o que quiser. Apenas não diga o que aconteceu aqui para Helkorr. Iremos inventar uma história qualquer para a morte dele”. Você acena com a cabeça, mantendo a farsa, e se dirige para a porta do outro lado da sala. Vá para **428**.

468

A próxima dupla entra na arena. Garaldrag de Ragnar é um bugbear de pelos negros, coberto de pinturas ritualísticas vermelhas e amuletos de ossos. Carrega um grande tacape manchado de sangue seco. Já Verrugão é um orc baixinho de pele negra, com olhos arregalados e — como você já esperava — uma grande verruga no queixo. Como arma, usa um estranho cilindro de ferro oco, e não parece saber exatamente o que está fazendo aqui. A maior parte da plateia ri de Verrugão, mas alguns orcs o aplaudem.

Role 1d. Num resultado de 1 a 3, vá para **412**. Num resultado de 4 a 6, vá para **597**.

469

Você está quase chegando na porta quando um goblinoide se coloca na frente dela. Você acaba se chocando com ele, o que o empurra para trás e, pior, cancela sua magia. Assim que aparece, você é cercado pelos guerreiros. Atrás deles, a voz do treinador sentencia seu destino. “A covardia dele maculou este templo da carnificina. Por isso, ele deve pagar. Matem-no”. Obedientes, os goblinoides atacam-no por todas as direções. Furado, cortado e esmagado, sua morte é tão brutal quanto o lugar em que você está.

470

Você dá uma moeda a Bogob, que a pega rapidamente. Desconte 1 TO de sua ficha de personagem. “Obrigado. Você é muito piedoso. Agora não vou mais importuná-lo...”. O goblin se vira para sair, mas você o segura pelos trapos, lembrando-o de que ele prometeu informações sobre Khalifor. Vá para **542**.

471

Você entra em uma sala quadrada e envolta em breu. A única luz vem do centro, de um fosso cheio de um líquido que emite um brilho verde e tênue. Sobre o fosso, de cabeça para baixo, um metro acima do líquido, há um homem preso por uma corrente. Ele é muito belo, com corpo musculoso e rosto esculpido, mas está sangrando de vários cortes. Cada vez que uma gota de sangue cai no líquido verde, um clarão verde ilumina a sala. Num desses clarões, você vê uma figura sinistra do outro lado do fosso — um humano careca e com olheiras profundas, vestindo uma armadura de ossos e empunhando uma foice. A lâmina da foice possui um símbolo pintado: um círculo branco eclipsado por um círculo negro. Com um sussurro rouco, ele pergunta: "Quem interrompe meu experimento?". Se tiver Manipulação, você pode mentir que está inspecionando as salas da torre e perguntar o que ele está fazendo (vá para **366**). Caso contrário, não terá a frieza necessária para falar neste lugar maligno, e poderá apenas atacá-lo (vá para **565**) ou sair da sala (**428**).

472

Você está em um corredor de pedra. Vinda da frente, uma batida constante e grave ecoa pelo corredor e faz tudo vibrar. Depois de um tempo caminhando, você vê uma porta dupla de ferro à sua esquerda. O barulho vem do outro lado desta porta. À frente, o corredor segue. Se quiser se aproximar da porta, vá para **316**. Se quiser continuar seguindo pelo corredor, vá para **555**.

473

Você ergue a estrela de Tenebra. As três elfas voam para longe, juntas, e começam a cochichar entre si. Uma delas caminha até você. "Deixaremos que passe... Em troca deste medalhão". Sem saber se elas vão cumprir sua parte do trato, você segura a estrela com força e caminha até o outro lado da sala, pensando em tatear a parede em busca da saída. Mas não é preciso: a estrela começa a emitir uma luz prateada, que ilumina todo o aposento e revela-o pelo que ele realmente é: uma sala em ruínas, coberta de poeira e teias de aranha, os tapetes, sofás e cortinas rasgados e descoloridos. Você gira a maçaneta, abre a porta e, apenas quando está saindo, larga a estrela de Tenebra no chão. As elfas mergulham para pegar o medalhão, mas isso é a última coisa que você vê delas, pois rapidamente fecha a porta. Apague a *estrela de Tenebra* da sua ficha de personagem e vá para **337**.

474

Hmm, gostoso! O que era mesmo? Parecia um ensopado de carne, mas você não viu direito. O que importa é que agora está dentro de você, e você se sente melhor com isso. Recupere 1 PV pela refeição. Você deixa o refeitório. Vá para **457**.

475

Você saca sua arma e se lança no combate, atacando um dos bugbears. Ele arregala os olhos, surpreso com sua aparição, mas logo é tomado pelo instinto assassino e começa a atacá-lo.

Bugbear	Força 7	❖	PV 9

Se vencer, vá para **500**.

476

O goblin secretário se espicha por sobre a mesa para pegar o charuto. "Hmm", ele geme, quando cheira o fumo. "Isto é o que eu chamo de um bom suborno! Pode passar... Digamos que eu me enganei e, no fim das contas, você tinha um horário marcado". Vá para **454**.

477

"Não há muito o que dizer. Sou um cogumelo anão. Meu povo vive no Mundo Subterrâneo, em um reino chamado Camprini — na verdade, um amontoado de aldeias pacatas e fazendas de fungos mais pacatas ainda. Somos pacíficos e não interferimos na vida das outras raças. O mesmo não pode ser dito de nossos vizinhos. Os anões de Doherimm e os

trolls do Império Trollkyrka estão sempre em guerra, e os trolls muitas vezes usam cogumelos anões como escravos. Eu não queria ser morto em uma guerra que nem mesmo era minha, por isso fugi de Camprini e do Mundo Subterrâneo. Acabei vindo parar em um lugar não muito melhor. Felizmente, como meu povo não é conhecido na superfície, os outros habitantes de Khalifor acham que sou um monstro e não tentam me roubar". Rufogolius continua falando em sua mente. "Com meu conhecimento, compro plantas e raízes que outros não valorizam e transformo-as em poções e remédios. Em Camprini, não temos necessidade de dinheiro, pois cogumelos anões sempre ajudam uns aos outros. Mas, quando estava fugindo para a superfície, passei por Doherimm, e em pouco tempo com os anões aprendi tudo que há para se aprender sobre o comércio e o amor pelo ouro". Rufogolius termina seu relato. Se tiver alguma outra pergunta para o cogumelo anão, volte para **378**. Caso contrário, você pode pedir para ver as ervas que ele tem à venda (vá para **514**) ou sair da loja (vá para **540**).

478

Faça um teste de Habilidade. Se você tiver Crime, recebe um bônus de +2. Se for bem-sucedido, vá para **356**. Se falhar, vá para **340**.

479

Com passadas ágeis, você atravessa a extensão da sala e chega à parede oposta. Desesperado, procura por uma passagem para escapar. Um peso se dissipa de seu coração quando você encontra uma porta de pedra. Mas a alegria dura pouco. A porta não tem maçaneta, mas está trancada de alguma forma e, por mais que você empurre, ela não se abre. É magia que mantém a porta presa; uma magia que só pode ser cancelada com a morte do monstro. Mas você nunca poderá fazer isso, pois, enquanto está tentando empurrar a porta, é empalado pelas costas por uma das lanças ósseas dele. É um golpe fatal, e tudo que você consegue fazer é cair no chão e ver sua vida se esvaindo na forma do sangue que escorre pelo piso de pedra.

480

O baú é mais resistente do que você imaginava, e tudo que você consegue é lascar a madeira. Para piorar, o barulho atrai um hobgoblin que surge na porta do depósito. "Ladrão!", ele grita, enquanto saca a espada. Sem ter como fugir, sua única alternativa é lutar.

Guarda Hobgoblin	Força 7	❖	PV 8

No início da quarta rodada de combate, vá para **409**. Se matar o hobgoblin antes disso, você sai do depósito antes que mais guardas apareçam. Vá para **466**.

481

Ainda um pouco tonto, você pergunta ao lefou quem ele é. Em resposta, ele arregala os olhos e coça a cabeça. "Você não me conhece? Sou Maquius Victorius, pugilista campeão de Tiberus, a capital do Império de Tauron". Ele abre um grande sorriso e continua: "Quando disse que você não estava no meu nível, não quis ofendê-lo; há poucos guerreiros em Arton que podem me encarar. Mas você está no caminho certo! Se um dia estiver passando em Tiberus, visite um de meus ginásios. Podemos treinar juntos... Ou fazer uma festa!".

Maquius coloca uma mochila sobre as costas. "Estou viajando para Lamnor, em busca de novos desafios. Como tinha que passar por Khalifor, aproveitei para lutar com o pessoal daqui, mas agora preciso seguir viagem. Imagino que você esteja em uma missão e torço para que tenha sucesso. Mas, mesmo que pudesse ficar, não poderia ajudá-lo. Todos os goblinoides me marcaram porque matei Borthak. Se eu ficar com você, só vou colocá-lo em problemas".

O lefou dá um soco brincalhão em seu ombro e se despede. Depois de mais alguns instantes, a tontura finalmente passa e você se levanta. Vá **499**.

482

Da onda de energia, espectros surgem e começam a flutuar ao seu redor, formando um círculo de rostos

retorcidos em dor e agonia eterna. Sem nunca parar de uivar, eles começam a fechar o círculo. Entretanto, antes que toquem em você, o amuleto em seu pescoço começa a vibrar e brilhar. Os espectros são sugados para dentro do objeto e desaparecem tão subitamente quanto surgiram. Você sente um peso no pescoço... Um peso de maldade. O amuleto que você carrega é um medalhão das almas, um item terrível que prende espíritos, privando-os do descanso eterno até que eles possam ser usados como armas, quando então são consumidos para sempre. Você arranca o amuleto do pescoço e arremessa-o ao chão. Ele se quebra em mil pedaços, liberando as almas para os Reinos dos Deuses. Você sente elas passarem por você como um vento fresco — livres da influência maligna da armadura de Helkorr, os espíritos não tentam lhe causar mal. Helkorr grita, furioso: "Não! Minhas almas! Minha maior arma!". Ele fica aturdido, o olhar saltando de um espírito para outro, enquanto eles escapam da torre em direção ao firmamento. Você tem um instante para agir. O que vai fazer?

- ❖ Atacar o hobgoblin? Vá para **402**
- ❖ Avançar até a mesa onde estão os planos da invasão? Vá para **456**
- ❖ Correr até um dos armários em busca de algo que possa ajudá-lo? Vá para **416**

483

Enquanto desce a escada em espiral, você pensa em como vai escapar da torre. Quando um alarme começa a ecoar pelos túneis, suas esperanças de fugir com vida praticamente se extinguem. Mas então algo acontece: em vez de se unirem para descobrir quem matou Helkorr, os guardas da torre começam a lutar entre si. Os hobgoblins acusam os bugbears de terem tramado a morte do comandante e começam a atacá-los; os bugbears se enfurecem e, em vez de se explicar, simplesmente atacam de volta. Quando enfim um guarda avista o intruso — você — e grita para os outros, você já está perto da saída da torre. Com uma corrida desesperada, você chega até um amontoado de casas e prédios em ruínas, onde consegue se esconder. Assim que os guardas passam pela rua, você sai do esconderijo e caminha discretamente até a saída da cidade-fortaleza. Com todo o alvoroço, ninguém presta atenção em você.

Você escapa de Khalifor — ferido, exausto e aterrorizado com o que viu, mas triunfante. Você não consegue evitar o medo pelo futuro de Arton, mas seu sorriso de vitória mal cabe em seu rosto.

A viagem de volta é longa e dura, mas você não se importa. Seu corpo está ferido e cansado, mas seu espírito está leve. Afinal, você partiu com um objetivo difícil — roubar os planos de batalha da Aliança Negra para que o Reinado pudesse ter uma chance de se defender —, mas conseguiu fazer ainda mais do que isso. Sozinho, impediu a invasão!

Quando você chega a Vagon, o Barão Rulyn recebe-o apreensivo. Mas, quando você explica o que aconteceu, o rosto dele se ilumina. O barão, um homem sério e austero, deixa de lado a etiqueta e abraça-o calorosamente. Na manhã seguinte, você parte junto dele e de uma comitiva em direção à capital do reino, Cosamhir. Na corte, em frente a uma multidão de nobres, guerreiros, sacerdotes e plebeus, você é condecorado como um herói pelo próprio Rei Balek III. Você recebe uma salva de aplausos, além de uma bolsa pesada com moedas de ouro.

Cosamhir é uma das maiores metrópoles do Reinado, uma cidade com torres de vidro espiraladas, mercados prósperos e tavernas agitadas. Você passa os dias nas melhores dessas tavernas, aproveitando a fama e a fortuna, descansando e se divertindo. Mas, após alguns dias, algo começa a incomodá-lo. Certa noite, olhando pelas janelas do quarto luxuoso que alugou, você enxerga as estrelas e entende o que é este sentimento estranho. É a sede de aventura. Após uma jornada como essa, você não é mais capaz de ficar parado por muito tempo. Felizmente, você pode escolher o que quer fazer. Investigar cultistas de Sszzaas, o Deus da Traição? Caçar monstros nas Montanhas Sanguinárias? Participar de um torneio de cavaleiros no reino de Bielefeld? Oportunidades não faltam. Afinal, Arton é um mundo de problemas.

Mas, como você provou em sua missão, também é um mundo de heróis.

484

A oficina é um labirinto caótico — e perigoso! Enquanto você segue o autômato, uma fornalha à esquerda dispara uma labareda, forçando-o a saltar para a direita para não ser torrado. Quando você cai, só tem tempo de rolar para o lado para não ser esmagado por uma pesada chapa metálica que escapa de um torno mecânico. Goblins surgem de todos os lados, mas, concentrados em consertar as máquinas, não dão a mínima para você. Mais atento, você segue e, sem outros sustos, chega ao centro da oficina. Lá, sustentadas por andaimes, você vê as peças em construção de outro autômato — mas, pelo tamanho, este terá pelo menos cinco metros de altura! Na frente do autômato gigante, um goblin voa graças a uma mochila com hélices. Ele está dando ordens para outro goblin que está usando um guindaste para erguer um poderoso braço que termina em um canhão. “Mais para cima! Agora para a esquerda. Não, para a esquerda *dele!* Agora... Encaixe!”. Um clangor metálico ressoa quando o braço se conecta ao peito. O goblin chefe voa para o ombro do construto, aperta alguns parafusos e desce, pousando bem na sua frente. A pele dele é verde-musgo e repleta de verrugas. Os cabelos, brancos e ralos. O queixo, pontudo, só não é mais comprido que as orelhas, já rasgadas em vários pontos. “Sim, sou velho! O que você esperava, um engenhoqueiro-chefe jovem? Pff. Sou Gorg Vaporeiro. E você seria...? Pensando bem, não quero saber. Estou muito ocupado”.

De fato, Gorg para de falar com você e grita com os goblins: “Valdok, leve mais carvão para a fornalha nove! Ulg, lembrou de ajustar a pressão das válvulas terciárias? Thog, vá até o esgoto e confira se o pudim está dissolvendo tudo. Se aquilo lá entupir... Bem, *eu* posso voar, mas vocês vão perder seus pés se pisarem naquele lixo tóxico!”. Enfim, Gorg volta sua atenção para você. “Então você foi enviado pelo Comandante Helkorr. Pois bem, diga para ele que o colete magnético ainda não está pronto. E que ficar enviando lacaios para me importunar *não* vai fazer com que ele fique pronto mais cedo. O colete só vai ficar pronto quando eu conseguir resolver um último pro... Quer dizer, só vai ficar pronto quando... Chegar a hora de ele ficar pronto!”. Você pergunta o que é um colete magnético. “Um tempo atrás desenvolvi uma arma para Helkorr: o Esboroador, um canhão automático com balas teleguiadas. Componentes alquímicos dentro das balas reagem ao calor de seres vivos, impulsionando-as na direção de seus corpos. Um tiro do Esboroador *nunca* erra. Helkorr ficou contentíssimo com sua arma, a ponto de se considerar invencível com ela. E não posso dizer que esteja errado... A única coisa que ele teme é outra arma igual. Já disse para o Comandante que nada no Reinado se assemelha ao Esboroador, mas ele não quer arriscar. Só quer partir em campanha quando tiver certeza de vitória. Então, mandou que eu inventasse um Antiesboroador. Um tipo de armadura contra a arma. Isto é o colete magnético. Ele emite ondas que desviam metal; não funciona contra espadas, porque são muito pesadas, mas funciona contra balas, mesmo aquelas disparadas pelo Esboroador. Quer dizer, funciona... Na teoria”.

Gorg engole em seco, desvia seus olhos rápidos e furiosos de você e fala, sua voz um fiapo: “Na prática, falta resolver uma última equação, mas já sou velho e meu cérebro não funciona tão bem quanto antes. Hmm... Você não parece tão paspalho quanto os outros. O que diz de tentar me ajudar? Se conseguirmos resolver a fórmula, você pode levar o colete para Helkorr e me livrar dessa incomodação”.

Se quiser ajudar Gorg Vaporeiro, vá para **394**. Se não quiser perder tempo com as maluquices do engenhoqueiro e preferir sair da oficina, vá para **555**.

485

Qual item você vai usar?

- ❖ Cerveja orc — Vá para **529**
- ❖ Charuto halfling — Vá para **382**
- ❖ Chicote farpado — Vá para **398**
- ❖ Tibares de ouro — Vá para **547**

Se não quiser ou não puder usar um desses itens, terá que se defender do ogro. Vá para **507**.

486

A boca da nagah pende, incrédula. O cavaleiro goblin e o mago de guerra hobgoblin entreolham-se e, sem remorso algum, atacam a colega. A nagah é ágil e perigosa com sua adaga envenenada, mas sozinha não consegue enfrentar os dois. Cortada pelo sabre do cavaleiro e fulminada pelos raios de energia do mago de guerra, ela cai. Antes de morrer, murmura "Traição...", e sorri.

Os outros dois conselheiros se recompõem e se voltam para você. "Decida o que quiser. Apenas não diga o que aconteceu aqui para Helkorr. Iremos inventar uma história qualquer para a morte dela". Você acena com a cabeça, mantendo a farsa, e se dirige para a porta do outro lado da sala. Vá para **428**.

487

Você esbarra em um hobgoblin vestido em mantos finos, e desliza sua mão em direção ao cinto dele. Ele o xinga, sem perceber que você furtou sua algibeira. Você se desculpa e se prepara para sair — mas então sente uma mão pesada em seu ombro. Um bugbear, este trajado em cota de malha e empunhando uma grande espada curva, encara-o com olhar sanguinário. Antes que você possa se preparar, ele o trespassa com sua lâmina. Você cai sangrando, e logo morre. Mas é apenas mais um cadáver em Khalifor, e sua morte não chama a atenção de ninguém.

488

Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **583**. Se falhar, vá para **314**.

489

Você saca o espelho de sua mochila e as elfas gritam. "Não precisamos de um espelho! Somos eternas e para sempre iguais, imutáveis nas formas de nossa mortes". As três tremeluzem, e você tem um vislumbre da aparência fantasmagórica real de cada uma. A primeira tem um corte de espada longo e profundo no peito; a segunda, a barriga perfurada por uma lança; a terceira, um machado enterrado nas costas. Enfurecidas, as elfas começam a voar ao seu redor, passando por você. A cada passagem você sente que um pouco de sua força vital é drenada e logo você é reduzido a uma casca vazia. Sua essência será consumida pelas elfas que, graças a você, terão algumas horas de prazer em uma eternidade de sofrimento.

490

Asha olha para o goblin com um misto de pena e ternura. "Pobre criatura", ela sussurra. "Você fez bem em lhe dar uma esmola". Adicione 2 pontos de relação com Asha e vá para **542**.

491

Você já tem o que veio buscar — os planos de batalha — e não tem por que perder tempo lutando contra um adversário poderoso como Helkorr Aço Negro. O hobgoblin saca a espada e desfere um golpe em arco na altura do seu pescoço. Mas, em vez de bloquear, você mergulha no chão e, com um rolamento, não só se esquiva do golpe como passa por baixo dele. Você dispara em direção à saída do aposento e da escadaria. Helkorr fica parado, acompanhando-o apenas com o olhar. Você desce várias voltas da escada em espiral, até se permitir um fiapo de esperança. Mas, quando chega ao nível inferior, você descobre um batalhão de guardas de elite lhe esperando. Aço Negro deve ter soado algum tipo de alarme. Os guardas não perdem tempo interrogando-o; simplesmente disparam uma saraivada de virotes, que atingem-no com força letal. Quando seu corpo sem vida cai no chão, eles pegam os pergaminhos que você roubou. Ninguém no Reinado saberá dos planos de batalha de Helkorr Aço Negro... Até que eles já estejam em execução.

492

"Sei pouco sobre Khalifor, pois quase não saio de minha loja. Compro minha matéria-prima de goblins que vêm até mim. Mas sei que o Beco das Brumas é um lugar perigoso. Um dos goblins disse que um de seus colegas foi vender cera para um artesão de velas

do Beco e não foi mais visto". Se tiver alguma outra pergunta para o cogumelo anão, volte para **378**. Caso contrário, você pode ver as ervas que ele tem à venda (vá para **514**) ou sair da loja (vá para **540**).

493

Você sai pela janela. Do lado de fora, a torre é feita de grandes blocos de pedra, enegrecidos pela fuligem das forjas incessantes de Khalifor, com reentrâncias e protuberâncias nas quais é possível apoiar as mãos e os pés. O chão está uns dez metros abaixo e, bem embaixo de onde você está, uma patrulha de soldados goblinoides marcha — felizmente, sem olhar para cima. Você começa a escalar. Para cima, vê o resto da torre, o topo dela obscurecido pela fumaça que permeia a cidade-fortaleza. Faça um teste de Habilidade. Se você tiver uma *corda com arpéu*, recebe um bônus de +2. Se for bem-sucedido, vá para **546**. Se falhar, vá para **427**.

494

Com apenas uma fração de segundo para reagir, você salta para o lado. Para seu espanto, as esferas mudam sua trajetória em pleno ar, virando na sua direção. Do outro lado da sala, Helkorr solta uma gargalhada áspera e, por um instante, você vê sua morte. Mas, quando estão a trinta centímetros de seu corpo, as esferas param, como se fossem repelidas por um campo de força invisível. O colete magnético de Gorg realmente funciona! As esferas caem no chão, inofensivas. Furioso, Helkorr atira sua arma contra uma das estantes da sala, derrubando a coroa real de Sidarid, o escudo do antigo rei Protas III e outras relíquias inestimáveis.

"Está usando o colete que foi feito para mim! Astuto, devo admitir. Não que isso importe, pois não preciso de nenhuma invenção goblin para esmagá-lo. Olhe para isto". Ele aponta para o mapa sobre a mesa. "Todas essas fronteiras logo não existirão mais. Quando minha campanha terminar não haverá mais Reinado. Haverá apenas os domínios... de Helkorr Aço Negro!". Ele começa a dar a volta na mesa, aproximando-se de você, sua postura ereta e impecável. "Sim, eu derrotei o próprio Thwor Ironfist. Através de meu conhecimento superior de estratégia, criei uma armadilha inescapável para nosso antigo líder".

Com Helkorr mais perto, você consegue ver detalhes da armadura dele. Ela é enorme, com placas espessas e maciças, e ombreiras pontudas com meio metro de altura. Cravados nas ombreiras, diversos crânios, um para cada raça do Reinado: humanos, anões, elfos... O hobgoblin retoma seu discurso.

"Nos últimos anos, Thwor perdeu tempo unificando as tribos e fortalecendo os domínios, e se esqueceu de seu dever sagrado para com Ragnar — o dever de causar mortes. Os clérigos e xamãs ficaram cada vez mais desgostosos... Até que aceitaram fazer um acordo comigo. Eles usaram sua influência para criar revoltas no sul, forçando Thwor a abandonar Khalifor e me deixar no comando da cidade-fortaleza. Sem perder tempo, usei esta posição para preparar um ataque. Quando minha invasão estiver concluída, darei terras e escravos para meus oficiais, e saques e espólios para meus soldados. Quando o resto da Aliança Negra souber disso, irá abandonar Thwor e se subordinar a mim. Como o clero de Ragnar já está insatisfeito com a liderança do bugbear, meu comando será total. E o usarei para causar mais guerras, mais destruição, mais... Mortes".

Ao ouvir isso, seu coração gela. Devido ao plano de Helkorr, sua missão se tornou ainda mais importante. Afinal, Thwor talvez se contentasse em conquistar Tyrondir, mas o hobgoblin deixou claro que não vai parar até matar *todos* os habitantes do Reinado. Ao longo de sua jornada, você temia cruzar o caminho de Thwor. No fim, ele não estava na cidade-fortaleza... Mas talvez tenha sido substituído por um vilão ainda pior.

Aço Negro sorri quando percebe seu temor. "Agora, você irá sentir o poder de um verdadeiro servo de Ragnar". Ele fecha as mãos com força, estufa o peito e grita uma prece ao Deus da Morte. As órbitas vazias das caveiras da armadura dele começam a brilhar com luz púrpura, e das bocas cadavéricas sai um uivo lamentoso cada vez mais alto. Antes que você possa reagir, uma onda de energia dispara da armadura do hobgoblin. Se você tiver um *amuleto da morte*, vá para **482**. Caso contrário, vá para **326**.

495

O baú possui um frasco de cerâmica com uma pasta esverdeada de cheiro refrescante — um bálsamo restaurador. Você o pega e sai do depósito. Anote o *bálsamo restaurador* em sua ficha de personagem; a qualquer momento fora de combate você pode usá-lo para recuperar 5 PV. Vá para **466**.

496

Quando a Aliança Negra conquistou Khalifor, usou máquinas de guerra que danificaram vários prédios — alguns dos quais nunca foram reparados. Os habitantes da cidade-fortaleza sabem quais ruas evitar, mas você não percebeu o perigo. Você passa por um prédio desmoronado, e seu mero movimento faz com que pedaços de alvenaria desabem, atingindo-o com uma chuva de pedras. Role 1d e subtraia o resultado de seus PV. Se ainda estiver vivo, você segue seu caminho. Vá para **357**.

497

Você desliza para um canto imerso nas sombras projetadas por um dos grandes estandartes. Faça um teste de Habilidade. Se você tiver Crime, recebe um bônus de +2. Se for bem-sucedido, vá para **548**. Se falhar, vá para **455**.

498

Quando você tira a garrafa de sua mochila, o sorriso de Shandril se desfaz. “Por que não disse logo que era um entregador?”. Ela estala os dedos e um escravo surge da penumbra com um pequeno baú. “Aí está seu pagamento. Agora vá, nossa clientela não gosta de ver meros criados no *Clube*”. Shandril empurra-o discretamente até a porta pela qual você entrou. Você sobe as escadas em direção à rua, abre o baú e conta 50 Tibares de ouro. Apesar de a quantia ser alta, você não consegue deixar de pensar que a maior recompensa não foi o dinheiro, mas a permissão de sair daquele lugar macabro. Apague a *cerveja de Tenebra* de sua ficha de personagem, anote 50 TO e vá para **358**.

499

Você se dirige até a saída, atraindo olhares de goblinoides e outras criaturas enquanto passa pelo salão. Vá para **346**.

500

Apesar de sua ajuda, os bugbears remanescentes quebram a formação dos hobgoblins, e transformam a batalha em uma série de duelos avulsos. Essa situação favorece os bugbears, que individualmente são maiores, mais fortes e mais cruéis que os hobgoblins. O líder dos hobgoblins olha em sua direção e grita, ofegante: “Ajude-nos! Temos que acabar com esses insurrectos!”. Se você atacar os bugbears, pode virar a maré da batalha; por outro lado, como guerreiros de ambos os lados caíram, há espaço para você atravessar a sala. Se quiser fazer isso, e deixar os hobgoblins à própria sorte, vá para **587**. Se quiser continuar lutando ao lado dos hobgoblins, vá para **352**.

501

Quando você se aproxima da cela, o elfo fala com você. Ele está magro, sujo e ferido, mas seu olhar é penetrante e sua voz é firme. “Torture-me o quanto quiser, cria de Ragnar. Não tenho medo das sombras, da dor ou da morte”. Você explica que não faz parte da Aliança Negra, e que está aqui para roubar planos de invasão dos goblinoides. “Perdoe-me pelo engano, o tempo na prisão fez com que eu veja todos como inimigos. Me chamo Rizzen. Gostaria de poder ajudá-lo, mas estou muito fraco e iria apenas atrapalhar”. Apesar de frio e soturno, o elfo parece confiável, e você abre a cela dele. “Obrigado. Tentarei fugir de Khalifor — a cidade-fortaleza não é um bom lugar para membros de minha raça. Mas irei rezar para que a Senhora das Estrelas cubra-o com seu manto de sombras e faça com que seus inimigos não o vejam... Até ser tarde demais”. O elfo meneia a cabeça em cumprimento e, depois de uma última encarada gélida, corre em direção à saída. Os passos dele são silenciosos e, assim que chega à penumbra, ele se mescla à escuridão como uma sombra. Então, você percebe, pela

compleição pálida dele, pela maneira como ele se move e, principalmente, pela devoção que ele demonstrou a Tenebra — Rizzen é um *elfo negro*.

Quando a nação élfica caiu frente à Aliança Negra, alguns membros da raça abandonaram Glórienn, a Deusa dos Elfos (hoje reduzida a uma concubina de Tauron, o Deus dos Minotauros e da Força). Desesperançosos, olharam para o céu noturno em busca de alento... E o encontraram na forma de Tenebra, a Deusa das Trevas. Tenebra — ou a Senhora das Estrelas, como eles a chamam — acolheu os elfos, pois é uma deusa que aprecia a beleza e a amargura, e, naquele momento, aqueles elfos tinham ambas as coisas. Hoje, os elfos negros dedicam-se apenas à vingança, tanto contra aqueles que ainda seguem Glórienn, a quem eles culpam por todas as desgraças da raça, quanto contra os próprios goblinoides. Assim, não é difícil de imaginar por que Rizzen estava preso aqui. Independentemente de seus objetivos, Rizzen irá realmente rezar por você. Recupere 1 PM por isso.

Agora você pode abrir a primeira cela, se ainda não tiver feito isso (vá para **407**), ou sair da prisão (vá para **591**).

502

Frente a Maquius Victorius, tudo que você consegue fazer é tentar se defender. Mas mesmo isso é inútil. Os socos do pugilista são fortes, precisos e furiosos, e rapidamente minam sua defesa. Quando um soco cruzado atinge a lateral de sua cabeça e o leva a nocaute, parte de você se sente aliviada.

Você acorda deitado sobre uma mesa da taverna, com Maquius encarando-o. “Já estava na hora de acordar, hein? Aqui, tome isto”. Ele estende um frasco de vidro com um líquido azul. Tonto e dolorido demais para negar, você bebe. O lefou continua falando. “Você é durão, mas ainda não está no meu nível”. Aos poucos, a dor e a tontura passam e você se ergue. Quando faz isso, vê três bugbears aproximando-se por trás de Maquius. Você faz um sinal e o lefou se vira. Isso é tudo que ele precisa fazer; ao perceber que não vão conseguir surpreender o pugilista, os bugbears recuam e saem da taverna. Maquius apenas balança a cabeça.

“Eram fãs de Borthak tentando se vingar. Não gosto de lutas até a morte, mas no caso daquele bugbear não tive pena. Ele não era um lutador, era um assassino. Você é diferente, por isso apenas o nocauteei”. Role 3d e some o resultado deles; esta é sua quantidade atual de PV (obviamente, esta quantidade não pode ser maior que seus PV iniciais). O lefou então entrega mais dois frascos. “Fique com essas poções, você está precisando mais do que eu”. Anote duas *poções de cura* em sua ficha de personagem. A qualquer momento, você pode usar uma poção para recuperar 1d PV. Você vai conversar com o campeão (vá para **481**) ou vai sair da taverna (vá para **499**)?

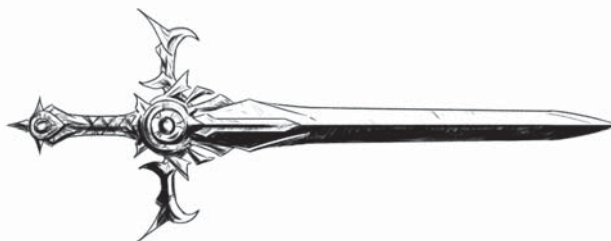
503

O goblin saca o sabre e ergue-o para o teto. “À guerra! À morte! Será glorioso!”. Os outros dois conselheiros, entretanto, balançam as cabeças. “Ao contrário de você, não queremos nos atirar em direção à morte certa”. Eles sacam suas armas e se preparam para atacá-lo.

Nagah Assassina	Força 8	❖	PV 6
Hobgoblin Mago	Força 7	❖	PV 6

A nagah usa uma adaga envenenada. Cada vez que você sofrer dano dela, perderá 1 ponto de Força. Se você tiver um *antídoto*, poderá usá-lo para recuperar os pontos de Força perdidos, mas apenas depois do combate.

O hobgoblin dispara rajadas de fogo da ponta de seu cajado. Cada vez que ele rolar um valor duplo em sua força de ataque, irá causar 1d pontos de dano em você, em adição a qualquer resultado da rodada de combate.

Escolha um conselheiro para atacar; o hobgoblin lutará contra o outro. Se derrotar seu inimigo, vá para **339**.

504

Qual magia você vai lançar?

- ❖ *Comando* ou *enfeitiçar pessoa* — Vá para **458**
- ❖ *Invisibilidade* — Vá para **575**

Se não quiser ou não puder lançar um desses feitiços, você terá que atacar o autômato (vá para **436**) ou sair da oficina (vá para **555**).

505

Você avança para o centro da sala. Os goblinoides abrem caminho para que você passe. “Você não é um covarde”, o bugbear diz, encarando-o de cima a baixo. “Bom. Se maculasse este templo de carnificina com fraqueza, eu iria estripá-lo e levar suas entranhas para os goblins do refeitório”.

O treinador estende o braço para seus alunos. “Como é nosso convidado, deixarei que escolha com quem irá treinar. Você pode escolher entre Couraça ou os irmãos Bargush e Rurgash, também conhecidos como Olhos e Ouvidos”. Ele aponta para seus prováveis adversários conforme fala. Couraça é um bugbear gordo, com rosto redondo, achatado e de olhos porcinos, que porta uma grande maça e veste um peitoral de aço. Não, não veste; a armadura é *pregada* à pele dele! Notando seu espanto, o treinador diz “Tamanha é a dedicação de Couraça à arte do massacre que ele garantiu que estaria sempre pronto para a batalha”. Ele certamente é muito resistente, embora não pareça especialmente técnico. Já os irmãos são hobgoblins; têm rostos ferozes com dentes afiados e pontudos, que mostram para você quando o encaram. Ambos portam espadas e escudos e vestem cotas de malha e colares — o de Bargush é feito de globos oculares, enquanto que o de Rurgash é feito de orelhas. “Como pode ver, eles são daqueles irmãos que dividem tudo, inclusive os troféus dos inimigos que matam”.

Se quiser treinar com Couraça, vá para **311**. Se preferir treinar com os irmãos Bargush e Rurgash, vá para **362**. Se quiser desafiar o próprio treinador, vá para **413**.

506

Quando ela começa a encará-lo, você se lembra de lendas sobre uma raça mágica de mulheres belas e sensuais, com serpentes no lugar dos cabelos. Essas mulheres, chamadas medusas, têm o poder de petrificar suas vítimas com o simples olhar. Sem perder tempo, você saca o espelho de prata de sua mochila e aponta-o para ela. Ela grita e tenta tapar o rosto com as mãos, mas é tarde demais: você apontou o espelho no momento exato. A pele, as serpentes e até mesmo a roupa de *Lady* Mezira começam a endurecer e se tornar cinzentas. Em poucos segundos, ela é transformada em uma estátua. Você escuta um estalo e olha para o espelho. Ele rachou e quebrou com o olhar da medusa. Você vasculha o quarto e encontra dois frascos com líquidos mágicos: uma poção de cura e uma poção de força. Você pega os dois. Então, antes que qualquer criado surja, sai do quarto. Anote a *poção de cura* e a *poção de força* em sua ficha de personagem, e apague o *espelho de prata*. Você pode usar as poções a qualquer momento. A poção de cura recupera 1d PV; a poção de força aumenta sua Força em +2 durante um combate. Assim que fizer todas as anotações, vá para **373**.

507

Os golpes do ogro não têm técnica, mas nem precisam: cada vez que o tacape atinge o chão, a pedra sob ele racha. É melhor que sua cabeça não esteja no caminho...

Ogro Força 10 ❖ PV 8

Se derrotar este inimigo forte e estúpido, você passa por ele e entra na porta que ele estava protegendo. Vá para **472**.

508

Assim que mata o otyugh, você corre para ver quem lhe ajudou. Para sua surpresa, é o elfo ancião com o qual conversou em Vagon! Ele está caído no chão, e o ferimento da mordida em seu ombro sangra muito. Ele olha para você, seus olhos profundos quase se apagando. "Após ouvir o que disse quando nos encontramos semanas atrás, decidi deixar minha vergonha para trás". A fala dele é interrompida por um gemido de dor. Ele rilha os dentes e continua. "Decidi segui-lo para ajudá-lo, mas só consegui alcançá-lo aqui. Vou morrer, mas isto não importa — morro como um guerreiro, não um mendigo. Ainda assim, tenho um último pedido... Impeça a Aliança Negra. Vingue... meu... povo...". O elfo suspira, pela última vez. Você arrasta o corpo dele para longe do lixo. E, pensando no que ele lhe pediu, retoma seu caminho. Vá para **422**.

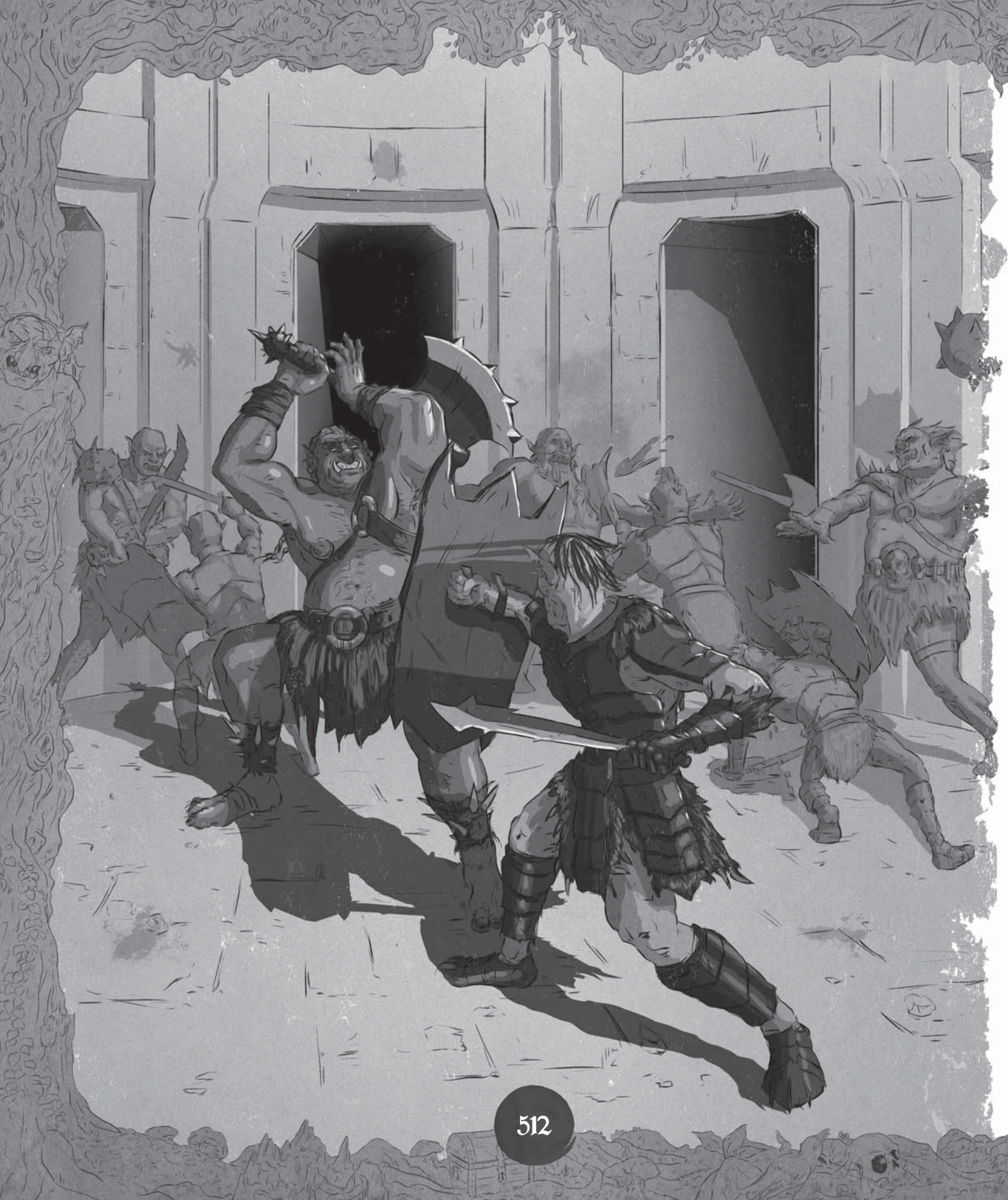
509

"Será que é isto?". Gorg olha arregalado para você. "Espere aqui enquanto eu testo. Se tivermos errado, a explosão resultante não será nada agradável". Você espera no barulho e calor da oficina por vários minutos. Quando Gorg surge, o sorriso dele é empolgante. Ele fala tão rápido que você quase não consegue acompanhar: "Funciona! O colete magnético é capaz de desviar balas! A chave era o número de plaquetas magnetizadas que eu deveria costurar dentro dele. A quantidade correta era 44 — uma função do número que você descobriu. Se o colete tivesse menos plaquetas, não emitiria ondas fortes o suficiente para desviar balas. Mas, se tivesse mais, criaria um campo dissonante que geraria uma explosão terrível!". O engenhoqueiro se acalma, respira e lhe entrega o colete. "Pegue-o e leve-o para o comandante. Já perdi tempo demais com as bobagens militaristas de Helkorr". Você pega o colete e sai da oficina. Anote o *colete magnético* e o número de plaquetas que ele possui em sua ficha de personagem e vá para **555**.

510

Você dispara em direção à porta. Quando vê que você está tentando fugir, o xamã bugbear gesticula com as mãos para ativar as runas de proteção da porta, e então salta atrás de você, com determinação assassina e agilidade surpreendente para seu corpo volumoso e curvado. Mas você é mais rápido, e consegue atravessar a porta antes que as runas se ativem. Assim que você sai, elas brilham com luz púrpura. As runas de proteção amaldiçoam com dores fatais qualquer um que atravesse a porta onde elas foram inscritas. Quando percebe que você já saiu, Gurzúm tenta parar de correr, mas é tarde demais; ele cruza o batente logo depois de você, apenas para cair no chão, já se contorcendo e gemendo. Instantes depois, o bugbear está morto, seu rosto petrificado em agonia profunda. Você suspira aliviado por ter escapado desse destino terrível e, sem querer arriscar entrar nos aposentos do xamã de novo, segue pelo corredor. Vá para **347**.

511

Gaste 3 PM. Você lança sua magia sobre Bogob, enfeitiçando-o para que ele fale tudo que sabe. Vá para **542**. Você não precisará pagar pelas perguntas que fizer.

512

Em busca de uma escadaria que leve para o topo da torre, onde você espera encontrar os planos de ataque, você segue por diversos corredores, até chegar a uma sala ampla. As paredes são decoradas com estandartes feitos de pele com brasões grotescos e agressivos: punhos fechados, machados sangrentos, cabeças de lobos... No centro da sala, dois grupos —um de hobgoblins, outro de bugbears, ambos com cerca de dez indivíduos cada — se encaram num impasse. Os hobgoblins trajam cotas de malha e elmos, e portam espadas e escudos. Com exceção do líder deles, que está à frente e falando, os outros estão em formação e imóveis. Os bugbears não têm equipamento padrão; alguns usam coletes de couro, outros peles costuradas e outros ainda contam apenas com seus pelos. Como armas, possuem clavas e machados. O líder dos hobgoblins, impaciente, diz para os bugbears: "Não deveriam estar aqui, mas sim se preparando para a invasão!". Um dos bugbears responde com um misto de urro e rosnado: "Já falamos. Não haverá invasão a não ser que Thwor ordene!". A expressão do hobgoblin muda, de impaciência para raiva. "Thwor não está no comando! O Comandante Helkorr Aço Negro está. E ele ordenou que todos se preparem para a invasão. Voltem para suas celas, peguem seu equipamento e saiam da torre!". Outro bugbear gargalha: "Obriguem-nos!". O líder dos hobgoblins se permite um sorriso. "Será um prazer". Ele ergue o braço; em resposta, seus subordinados sacam suas armas, todos ao mesmo tempo, e avançam, seus escudos encostados formando uma grande e intransponível parede de metal. Os bugbears correm cada um para um lado e começam a atacar os hobgoblins com golpes desencontrados, mas fortes e cruéis. Nenhum dos grupos deu muita atenção a você — mas, enquanto eles estiverem lutando, será impossível atravessar a sala. O que você faz?

- ❖ Entra na luta do lado dos hobgoblins? — Vá para **475**
- ❖ Entra na luta do lado dos bugbears? — Vá para **564**
- ❖ Esconde-se até a luta acabar? — Vá para **497**
- ❖ Lança *invisibilidade*? — Vá para **548**
- ❖ Lança *pânico* nos hobgoblins? — Vá para **429**
- ❖ Lança *pânico* nos bugbears? — Vá para **500**

513

Novamente, você pisa na areia suja. Desta vez, quem está na sua frente é um humano forte, careca, de olhos vermelhos e língua bifurcada. Todo o corpo dele é coberto de lâminas e ganchos de aço farpado. Pensando bem, não é um humano, mas sim um diabo da dor. Ele empunha uma corrente com ganchos e sorri com olhar sádico. Quando o gongo soa, o diabo avança correndo e girando sua corrente. A plateia, assustada, não vai atirar nada na arena desta vez!

Diabo da Dor	Força 8	❖	PV 9

Se o diabo da dor rolar um valor duplo em sua força de ataque (por exemplo, dois "3", dois "6", etc.), conseguirá se aproximar de você o suficiente para cortá-lo com as lâminas e ganchos farpados enxertados no corpo dele. Durante esta rodada, reduza sua força de ataque em 2 pontos devido à dor severa. Se você vencer, vá para **524**.

514

Rufogolius pega alguns potes. "Tenho uma grande variedade de plantas medicinais. Todas estão frescas e por um preço melhor do que qualquer outro na superfície". Vire a página para ver a lista de itens disponíveis.

Se você tiver Manipulação, pode barganhar com o cogumelo anão. Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, poderá comprar um item pela metade do preço. Se você tiver *comando* ou *enfeitiçar pessoa*, pode lançá-las em Rufogolius. Gaste 3 PM e vá para **319**.

Se você tiver *mudas de raiz élfica* e quiser mostrá-las a Rufogolius, vá para **392**.

Uma vez que suas compras estejam feitas, você se despede de Rufogolius e deixa a loja. Vá para **540**.

Antídoto • Um frasco de vidro com um líquido azulado, capaz de combater o efeito de venenos.

Bálsamo Restaurador • Um frasco de cerâmica com uma pasta feita de ervas medicinais. Você pode usá-la fora de combate para recuperar 5 PV.

Essência de mana • Uma poção feita de ervas raras e compostos alquímicos. Você pode usá-la fora de combate para recuperar 5 PM.

515

O combate termina. Você está ofegante e encharcado de sangue, assim como os poucos hobgoblins que sobreviveram. O líder deles caminha até você. Seu rosto lembra o de um lobo, com focinho, tufos de pelos marrons nas bochechas e olhos amarelados. Apesar disso, ele o cumprimenta com cordialidade. “Eu e meus homens poderíamos ter lidado com os insurrectos, mas sua ajuda foi bem-vinda. Sou Shurga, Capitão da Torre. Nem todos os guerreiros da torre aceitaram as ordens de marchar contra o Reinado — especialmente os bugbears, que só obedecem a Thwor. Que morram!”. Ele cospe no chão. “Helkorr Aço Negro é o comandante aqui e, se os bugbears não sabem fazer parte de uma cadeia de comando, não servirão para nada no front”.

Shurga se volta para seus subordinados e ordena que eles executem os bugbears vivos. Então continua falando com você: “Pelo jeito como matou esses desgraçados, você deve ser um dos agentes de elite de Helkorr. Nesse caso, tenha algo para lhe pedir. Em seu caminho para os aposentos do Comandante, no topo da torre, irá passar pelos aposentos de Gurzúm, o xamã de Ragnar. Ele preparou um amuleto da morte para energizar a armadura de Aço Negro. Pegue o amuleto e leve-o até o Comandante. Diga para Gurzúm que você é um enviado do Capitão Shurga que ele o deixará entrar. Eu faria isso, mas preciso mostrar esses cadáveres para os outros bugbears, para eles verem qual é a pena por insubordinação. Você saberá quando chegar aos aposentos do xamã — a porta é de pedra negra e cheia de ossos e maldições”.

Shurga dá outra ordem a seus hobgoblins, que arrastam os corpos de alguns bugbears para fora da sala, deixando uma trilha de sangue. O próprio Shurga segue atrás, deixando-o sozinho. Vá para **587**.

516

Sem uma fonte de luz, você avança às cegas, tateando as paredes do túnel. Depois de vários minutos, começa a chapinhar em um filete de líquido fétido. Para seu azar, o líquido é um ácido extremamente corrosivo. Antes que você perceba, sua bota já derreteu, e o líquido atinge seu pé. A dor é tanta que você cai no chão — ou melhor, no ácido. Talvez sobre algo de você, mas certamente não o suficiente para continuar a missão..

517

O autômato fica parado, como se estivesse processando o que você disse. Por instantes, o único som que ele emite é o de engrenagens raspando. Enfim, ele diz: “Acompanhe-me. Irei levá-lo até o Engenhoqueiro-Chefe Gorg Vaporeiro”. Vá para **484**.

518

Você oferece uma garrafa de cerveja orc para o goblin. “Você só pode estar brincando. Este é o suborno mais pobre que já vi! Vá embora antes que eu chame um guarda para cortar sua cabeça”. Sem alternativa, você ataca o secretário. Vá para **433**.

519

No caminho para sair do *Salão da Espada Quebrada*, você e Asha passam por uma mesa onde quatro criaturas horrendas estão sentadas bebendo. A mais feia delas, um mestiço de goblin e troll com a pele verde como musgo e olhos amarelados, olha para Asha. “O

que esta belezinha está fazendo aqui? Este não é um lugar para alguém de aparência tão... Apetitosa". As outras três criaturas da mesa, dois orcs e um goblin, começam a rir, mas o mestiço apenas lambe os beiços e continua falando. "Mas não se preocupe, se você vier até aqui prometo que comerei apenas um naco!". Se quiser fugir, vá para **367**. Se quiser mandar o mestiço se retratar com Asha, vá para **592**.

520

A porta dá para um aposento largo e escuro, com quatro celas gradeadas na parede oposta. O lugar está emporcalhado por restos de comida e insetos, e empesteado pelo fedor de sangue e suor. Duas das celas estão ocupadas, mas por quem você não consegue dizer — a penumbra faz com que tudo que você consiga ver sejam vultos encolhidos. A única mobília do lugar é uma grande cadeira de madeira, sobre a qual um bugbear obeso e seboso está sentado, roncando alto. Ele veste apenas um par de calças manchadas, com um cinto de onde pende um molho de chaves, mas tem uma grande maça em cima da barriga. Se quiser atacar o bugbear, vá para **340**. Se preferir roubar as chaves sorrateiramente, vá para **478**. Por fim, se quiser sair da prisão e continuar pelo corredor, vá para **591**.

521

Embora não consiga ser ágil dentro de um ambiente fechado, o monstro é muito grande e, com um salto poderoso fica sobre você. As garras dele cravam-se nas suas costas, ao mesmo tempo rasgando e queimando sua pele, e o peso tremendo o arremessa no chão. Assim que você cai, ele o morde. Seu sangue esguicha farto, e a última coisa que você vê é a criatura sorvendo-o com um brilho sádico nos olhos.

522

Com o clérigo de Leen morto, você corre para salvar o homem preso na corrente. Na parede oposta à entrada há um mecanismo que gira o gancho que prende a corrente. Mexendo no mecanismo, você consegue tirar o prisioneiro de cima do fosso e baixá-lo até o chão. Quando você chega nele, ele mal está respirando, e precisa fazer um grande esforço para abrir os olhos. "Você me salvou de uma tortura sem fim... Mas é tarde demais...". Os olhos dele vão se fechando, e a voz vai ficando cada vez mais baixa. "Já consigo ver... o tribunal de Khalmyr. Meu espírito... está sereno... para o julgamento final". O homem para de respirar. Então, algo surpreendente acontece. O corpo dele começa a flutuar e brilhar com uma energia azulada. A energia se acumula, até explodir em um clarão de luz curativa. Recupere 3d PV. Você então vê uma forma translúcida e prateada à sua frente. É o prisioneiro que morreu, mas agora calmo, altivo e trajando uma armadura de placas com o símbolo sagrado de Khalmyr, uma espada sobreposta por uma balança. "Meu nome é Haelyn. Eu era um aggelus, um descendente de anjos, paladino de Khalmyr. Meu último ato foi transferir minha essência vital para você. Meu espírito agora precisa partir para o Reino de meu senhor. Mas de lá estarei zelando por você". Haelyn desaparece, e logo o breu retoma a sala. Este lugar viu muito sofrimento, mas, graças a você, isto terminou. Revigorado, você sai pela porta. Vá para **428**.

523

O corredor segue reto por algum tempo, até terminar bruscamente em uma parede. À esquerda, entretanto, há uma porta de madeira. Você encosta o ouvido nela e escuta vozes discutindo no idioma goblinoide. Com cuidado, você abre a porta. O aposento é uma enorme sala de guerra. No centro há uma mesa longa, com pelo menos vinte cadeiras de cada lado; na parede da direita há quadros com mapas de diferentes pontos de Arton, e na parede da direita há armas e armaduras cerimoniais. As vozes que você escutou vêm de três conselheiros que discutem perto do centro da mesa. Cada um deles está acompanhado por um servo que se mantém silencioso.

O primeiro é um cavaleiro goblin. Apesar de pequeno, verde e enrugado, ele tem postura orgulhosa, veste uma couraça de aço e porta um sabre longo na cintura. Atrás dele, um escudeiro goblin segura um elmo no formato de uma cabeça de lobo.

O segundo é uma mulher alta, de olhos grandes, boca expressiva e cabelo metade negro, metade vermelho, que desce longo pelo peito e pelas costas. Ela usa um colar, pulseiras e nada mais, mas o que mais chama sua atenção é que abaixo da linha da cintura ela tem o corpo de uma cobra — é uma *nagah*, um tipo de povo-serpente. A cauda está enrolada, em repouso, mas você calcula que se estivesse esticada a mulher alcançaria quase três metros de altura. Atrás dela, um nagah macho; também humano da cintura para cima e cobra da cintura para baixo, carrega uma jarra e uma taça de vinho, que eventualmente serve a sua senhora.

O último conselheiro é um hobgoblin com pele cinzenta, cabeça careca com machas escuras no topo e barba branca longa e desgrenhada. Ele veste mantos vermelhos e empunha um cajado de ferro. Atrás dele, um goblin morto-vivo, a pele já negra e apodrecida, leva uma pilha de tomos e rolos de pergaminhos.

Os três estão discutindo qual a melhor estratégia para a invasão. “A Aliança Negra deve declarar guerra a todos os povos de Arton!”, diz o cavaleiro. “Atacar o Reinado, o Império de Tauron e os fracotes da Liga Independente”. A nagah arregala os olhos: “Que tipo de conselho é este? Quer que sejamos derrotados? Somos fortes, mas lutar em vároas frentes seria um erro estratégico”. Ela olha para os dois, diplomática. “O Reinado está fraco e desorganizado. É hora de atacar reinos de fronteira e conquistar território”. “Bobagem!”, resmunga o mago. “Territórios não importam. Devemos marchar até a própria Academia Arcana. Já temos os segredos dos sábios élficos. Se conquistarmos o conhecimento dos arcanos humanos seremos invencíveis”. O cavaleiro balança a cabeça. “Não! Seguimos um deus da morte. Quanto mais mortes causarmos, mais satisfeito ele ficará... Mesmo que as mortes sejam nossas”. “Calem-se os dois!”, a nagah grita, já sem paciência. “O tempo que o Comandante nos deu já se esgotou. Logo ele enviará alguém para levar nosso conselho até ele. E se não tivermos nada a dizer, ele terá nossas cabeças”. O mago concorda. “Sim, temos que chegar a um acordo. Então me escutem, pois sou o mais inteligente entre nós...”. E a discussão começa novamente. Eles estão tão concentrados que não o perceberam no canto da sala.

O que você vai fazer?

- ❖ Sacar sua arma e atacar todos? Vá para **341**
- ❖ Aproximar-se abertamente? Vá para **426**
- ❖ Tentar atravessar a sala sem ser visto? Vá para **534**
- ❖ Lançar *invisibilidade*? Vá para **348**

524

Com seu golpe final, o diabo explode numa nuvem de sangue e pequenas lâminas de metal. Parte da plateia comemora a sua vitória — desta vez você não estava enfrentando um soldado da Aliança Negra, mas um diabo e, mesmo em uma cidade maligna como Khalifor, eles não são muito populares. Mais uma vez, você volta à banca de inscrições e recebe seu prêmio de 30 TO. O goblin narigudo que cuida da banca olha-o com espanto. “Poucos apostaram em você, mas você provou ser um dos durões. Tenho uma última luta para você. Se vencê-la, será o campeão da noite”. Se quiser se inscrever para sua terceira luta, reduza 10 Tibares de ouro de sua ficha de personagem e vá para **342**. Caso contrário, saia da taverna indo para **499**.

525

Faça um teste de Força com uma penalidade de –2 (por exemplo, se sua Força normalmente é 9, para este teste ela contará como 7). Se você tiver um *pé de cabra*,

pode anular esta penalidade. Se for bem-sucedido, vá para **537**. Se falhar, vá para **480**.

526

A plaqueta de ferro tem dez por cinco centímetros. Você não consegue decifrar as inscrições, mas em meio a elas reconhece um número: *399*. Percebendo sua ignorância, a criatura-abutre diz: "É um passe para a torre no centro de Khalifor. Cada plaqueta tem uma senha numérica, feita pela magia dos clérigos do Deus da Morte. Por isso, não pode ser forjada. Com ela, você poderá entrar na torre... Mas por que você faria isso é algo que não sei, nem quero saber". Anote o *passe para a torre* e o número de sua senha em sua ficha de personagem e volte para **558**.

527

O intendente empalidece. Ele é um veterano endurecido, e ainda consegue balbuciar "Ahh... Eu... Já volto!" antes de sair correndo pela porta pela qual você entrou. Vá para **443**.

528

A comida é um ensopado de carne bastante encorpado. A culinária em si deixa a desejar — não há nenhum tempero e alguns pedaços de carne passaram do ponto — mas uma barriga cheia é sempre melhor que uma vazia, não? Recupere 2 PV e 2 PM pela refeição. Satisfeito, você deixa o refeitório. Vá para **457**.

529

Quando você puxa a garrafa de cerveja orc, o ogro derruba o tacape no chão e, com suas mãos verruguentas, arranca a garrafa de você. Ele bebe toda a cerveja e, satisfeito, solta um arroto que ecoa por boa parte de torre. Então, pega o tacape do chão e se volta para atacá-lo. Felizmente, você não é estúpido como o ogro — a esta altura, já está do outro lado da porta que ele protegia... Vá para **472**.

530

Mais dois lutadores entram na arena. Pela tensão dos espectadores, você percebe que será uma das lutas principais da noite. O primeiro é Borthak, o Campeão, um bugbear enorme, de pelos vermelhos, braços inchados e presas protuberantes. Veste peles pesadas e porta um machado descomunal, que quase não passa pelos túneis que levam à arena. Assim que Borthak pisa na areia, o salão é tomado por gritaria e urros bestiais. Em resposta, o bugbear ergue seu machado e grita: "Aliança! Ragnar! Thwor!", fazendo a plateia delirar. Um goblin a seu lado ri: "Borthak está invicto há mais de dez lutas! Apostei todas as minhas moedas nele. Hoje fico rico!". Quando os espectadores finalmente ficam sem fôlego, o desafiante, Maquius Victorius, surge. É um lefou — um humano tocado pela Tormenta. Maquius é bem mais baixo que Borthak, embora tenha peito e braços musculosos e cabeça grande, com placas quitinosas no topo — sua herança lefou. Está nu, com exceção de uma tanga, um cinturão de bronze e tiras de couro enroladas nos punhos.

Assim que o gongo soa, Borthak corre para cima de Maquius e desfere um golpe de cima para baixo com seu machado. A plateia prende o fôlego, em expectativa pelo banho de sangue, mas Maquius gira o corpo, fazendo a lâmina atingir a areia, num som abafado. Borthak berra e desfere dois golpes laterais, mas o lefou saltita para trás, esquivando-se. Então, com velocidade de raio, desfere dois socos, que tonteiam o bugbear, e uma cabeçada, que o nocauteia. Antes mesmo de Borthak cair no chão, Maquius já está correndo ao redor da arena, erguendo os braços e gritando para a plateia. A maior parte dos espectadores fica em silêncio surpreso, mas alguns aplaudem o lefou. Ao seu lado, a voz aguda e tristonha de um goblin diz: "Ah, não, perdi tudo de novo...".

Se você apostou em Maquius, ganha o dobro do valor apostado. Se apostou em Borthak, terá que amargar sua perda. Não há mais lutas por hora. Você pode ir para a banca de inscrições (vá para **333**) ou sair da taverna (vá para **499**).

531

Você caminha em direção a passagem oeste. No topo do arco, uma placa de madeira diz “Rua da Burla”. Você passa pelo arco e se vê em uma rua pavimentada, que avança por oficinas e armazéns. Vários prédios desmoronaram, enquanto outros estão lacrados com tábuas de madeira — uma última linha de defesa dos humanos ante a invasão da Aliança Negra, o que significa que essas construções estão abandonadas há pelo menos dez anos.

Você segue pela rua deserta. Depois de alguns minutos de caminhada, passa por uma casinha pequena, espremida entre dois prédios que parecem se curvar sobre ela. Pela janela, você vê um balcão de madeira com uma balança e vários sacos com ervas. Parece uma pequena loja de herborista. É o primeiro lugar habitado que você vê na Rua da Burla. Se quiser entrar, vá para **349**. Se preferir seguir em frente, vá para **540**.

532

Você lança seu feitiço e desaparece. Os outros goblinoides gritam e recuam, mas o treinador apenas saca a espada e o chicote e começa a movimentá-los de modo a impedir sua aproximação. “Idiotas, ele só está invisível”. Você avança em direção à saída, mas, percebendo suas pegadas no piso de areia, o bugbear grita para seus alunos: “É um covarde, está tentando fugir! Fechem as portas. Se o mantivermos aqui por tempo suficiente ele irá aparecer”. Quando escuta isso, você dispara em direção à saída. Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **330**. Se falhar, vá para **469**.

533

Atrás de você, Trag saca um punhal e acerta suas costas. Subtraia 2 pontos de vida. “Só um cortezinho para garantir que você vai perder a luta! Apostei contra você de novo, e não podia arriscar perder mais uma vez”. Trag sai correndo pelo túnel, em direção às escadas. Quando você se recupera, o silêncio da plateia anuncia que sua entrada é aguardada. Vá para **513**.

534

Se você não tiver Crime, vá para **341**. Se você tiver Crime, faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **557**. Caso contrário, vá para **341**.

535

Você saca sua arma e se vira para encarar Gurzúm. O xamã de Ragnar sorri malignamente. “Você precisa levar o amuleto para o Comandante, mas não precisa estar vivo para isso. Não se preocupe. Irei lhe dar a bênção de Ragnar... A bênção da morte! Você sentirá um pouco de dor agora, mas depois nunca mais sentirá *nada*. Poderá servir à Aliança Negra sem nenhuma das limitações da vida!”. Ele saca uma arma com cabo de madeira e cabeça de ferro com várias pontas — uma maça-estrela, a arma cerimonial de Ragnar — e avança para matá-lo.

Gurzúm Força 7 ❖ PV 11

Se vencer, você sai do aposento, sem querer ficar nem mais um segundo neste lugar maligno. Vá para **347**.

536

“O General Ironfist não se encontra na torre e não poderia ter deixado esta ordem. A lógica determina que você é um espião. Neste caso, devo seguir minha programação e exterminá-lo”. Vá para **436**.

537

Você consegue arrombar o baú, mas o barulho atrai um hobgoblin que surge na porta do depósito. “Ladrão!”, ele grita, enquanto saca a espada. Sem ter como fugir, sua única alternativa é lutar.

Hobgoblin Guarda Força 7 ❖ PV 8

No início da quarta rodada de combate, vá para **409**. Se matar o hobgoblin antes disso, você vasculha o baú. Vá para **495**.

538

Para sua surpresa, você entra em um aposento amplo, iluminado por gemas mágicas que emitem uma luz quente e agradável, e aquecido por uma lareira acesa no centro. O lugar é aconchegante, com tapetes fofos, sofás com almofadas e janelas com cortinas aveludadas. Deitadas no chão e sentadas nos sofás, três elfas jovens e belas riem, bebem de taças cristalinas e cantam, suas vozes doces fornecendo um alívio bem-vindo dos gritos de dor e matança da torre. Elas usam vestidos de um tecido leve, semitransparente e levemente brilhante, e não portam nenhum tipo de arma. Quando notam você, param a cantoria por um momento. Uma delas, de cabelos verdes num penteado elaborado, olha-o de cima a baixo. “Aproxime-se, forasteiro. Você deve estar cansado de sua viagem. Venha beber e cantar comigo e com minhas amigas”. Do outro lado do aposento você vê uma porta. Se quiser conversar com as elfas, vá para **377**. Se quiser ignorá-las, atravessar o aposento e sair pela porta do outro lado, vá para **359**.

539

Você tira o frasco de antídoto de sua mochila. Com as mãos trêmulas, derrama boa parte do líquido. Felizmente, o que você bebe é suficiente para anular o veneno. Apague o *antídoto* de sua ficha de personagem. Furioso, você questiona Grax sobre a agulha envenenada. “Perdoe-me, meu senhor. Uma pequena medida de segurança contra ladrões. Não deveria ter aparecido”. Ele fecha e abre a mão, criando uma nova explosão de fumaça e fazendo uma nova chave se materializar. Desta vez, você analisa a chave antes de pegá-la; como não encontra nada, pega-a e abre a gaiola. Guardando sua nova arma, você sai da *Forja Infernal*, antes que Grax arranje outra armadilha contra você. Volte para **460**.

540

Você segue pela Rua da Burla. À medida que o sol se põe, começa a ver mais movimento. De casas em ruínas e buracos no chão, goblinoides e outros seres surgem. É claro — como uma cidade monstruosa, Khalifor é mais ativa à noite do que de dia. Depois de alguns quarteirões, você chega a uma praça com uma feira já bastante movimentada. Por diversas tendas e lojas, criaturas de todos os tipos caminham e barganham. Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **376**. Se falhar, vá para **568**.

541

Conforme você avança, o corredor fica cada vez mais envolto em sombras; há menos tochas, e as poucas que existem geram mais fumaça do que luz, deixando todo o lugar em uma penumbra avermelhada. Depois de um minuto, você passa por uma grade de ferro entreaberta. Do outro lado da grade, o corredor termina numa bifurcação em T. Você vai dobrar à esquerda (vá para **457**) ou à direita (vá para **563**)?

542

Bogob começa a falar o que sabe sobre Khalifor. “Minha memória é ruim para coisas que aconteceram há pouco. Mas, para coisas que aconteceram em eras remotas, ela funciona cada vez melhor. Sim, eu lembro bem dos primeiros anos. Do início dos tempos de Khalifor. Quando conquistamos uma das maiores cidades humanas. Quando conquistamos um lar para nós. Foi o início da Era dos Goblins. Tribos de todos os cantos vieram para cá. Um lugar onde podíamos viver em segurança, longe das espadas dos humanos, das flechas dos elfos, dos machados dos anões. O povo goblin sempre foi caçado. Nos chamavam de pestes. Mas aqui em Khalifor, éramos reis. Claro, estávamos abaixo dos hobgoblins e dos bugbears, mas mesmo assim a vida era boa”. Por um instante, Bogob fica em silêncio, seus olhos leitosos perdidos em reminiscências. Ele suspira e volta a falar.

“O tempo passou e as coisas mudaram. A Aliança Negra, a união das raças goblinoides, atraiu outras criaturas malignas. Ogros, bruxas, vampiros, demônios. Todos vieram, cobiçando viver num lugar a salvo das raças bondosas. Os hobgoblins e os bugbears os aceitaram — queriam aumentar o poder da Aliança

Negra, para vencer novas batalhas e conquistar novas terras. Ninguém perguntou o que os goblins achavam. Quanto mais seres malignos vinham para cá, menos espaço sobrava para nós. Eu mesmo vivia na torre. Era só um criado, mas cumpria minha função. Depois, fui expulso, substituído por um zumbi. Um zumbi! Todos sabem que zumbis não sabem espanar tão bem quanto goblins. Ainda se fosse um esqueleto... Há bons criados esqueletos por aí, isso admito. Mas nunca ouvi falar de um bom criado zumbi". Um acesso de tosse interrompe a história de Bogob. Quando ele se recompõe, volta a falar.

"Eu sei que alguns goblins ficaram na torre, mas não sei o que fazem lá. Devem ter sido mantidos como criados de reserva, caso algo aconteça com os zumbis... Do que eu estava falando mesmo? Ah, sim, de Khalifor. A cidade-fortaleza fica encravada na Cordilheira de Kanter. Como se isso não bastasse, ela é toda cercada por muralhas. Como se isso não bastasse, no centro há uma torre selada por uma porta de ferro. Você logo vai ver a torre — quando o sol se põe, as tochas dela são acesas, e ela ilumina toda a Cordilheira. Você está no pátio de entrada. Ou seja, já passou das muralhas. Mas passar das muralhas é fácil comparado a entrar na torre. Não tente fazer isso. Você será morto. Mas não se preocupe, há muito a fazer em Khalifor fora da torre, principalmente se você tiver um espírito vil. Você pode pegar a passagem leste e visitar a Rua do Morrião. Ou seguir pela passagem oeste e conhecer a Rua da Burla. Ou simplesmente ficar andando pelos becos e vielas e tentar roubar quem for mais fraco que você. É o que os outros fazem, pelo menos. Mas não acho que você seja desses. Afinal, estou falando com você e você não tentou me roubar. E eu sou mais fraco que você. Sou mais fraco que quase tudo. Uma vez, pisei numa barata; ela me derrubou e saiu andando por cima de mim. Ah, sim, a passagem sul leva para a torre. Mas você não vai querer ir para lá. Agora, se você quiser saber algo mais, posso responder, mas terá que me pagar mais uma moeda por pergunta. Para mim, cada momento é valioso. Afinal, tenho poucos de sobra". O que você diz?

- ❖ "Fale-me sobre a Rua do Morrião." (pague 1 TO) — Vá para **411**
- ❖ "O que há na Rua da Burla?" (pague 1 TO) — Vá para **390**
- ❖ "Como posso entrar na torre?" (pague 1 TO) — Vá para **432**

Se não quiser perguntar nada (ou se não tiver dinheiro para pagar), você se despede de Bogob e segue seu caminho. Vá para **560**.

543

Você conjura a magia e desaparece. Infelizmente, as elfas continuam enxergando-o, pois não veem com olhos mortais há muito tempo. Em vez disso, detectam-no pela energia vital que você, como um ser vivo, emite — e isso sua magia não esconde. Elas começam a voar ao seu redor, passando por você. A cada passagem, você sente que um pouco da sua força vital é drenada, e logo você é reduzido a uma casca vazia. Sua essência será consumida pelas elfas que, graças a você, terão algumas horas de prazer em uma eternidade de sofrimento.

544

O goblin secretário arregala os olhos em terror e sai correndo. Sozinho, você abre a porta e entra na outra sala. Vá para **454**.

545

Armas em punho, você avança contra os hobgoblins. Mas não são meros bandidos e sim guardas de elite da Aliança Negra. Em uníssono, metade deles ergue lanças com pontas serrilhadas, forçando-o a parar. A outra metade saca bestas pesadas e dispara uma saraivada de virotes. Atingido em vários lugares, você cambaleia para trás, morto antes mesmo de cair no piso de pedra.

546

Com agilidade, você escala pela torre, até que sua atenção se desvia dos pontos de apoio e se fixa num vulto voador que está mergulhando em sua direção. Num primeiro momento você acha que é um abutre. Mas, quando se aproxima mais, você vê que é uma harpia, uma mistura de mulher velha e feia com ave. A parte inferior do tronco e as pernas lembram um pássaro enorme, e os braços têm asas com penas marrons e imundas. Os cabelos também são sujos, num emaranhado duro de cascas de sangue seco. O sangue certamente pertence à última refeição da harpia, que, você percebe em terror, deve ter sido outro aventureiro que tentou escalar a torre! Os goblinoides devem manter ninhos de harpias aqui justamente para isso. Mas você não tem tempo de se arrepender, pois logo a harpia começa a arranhá-lo com suas garras enquanto circunda-o voando, e você precisa se defender.

Harpia	Força 6	❖	PV 5

Por lutar enquanto escala, reduza sua força de ataque em 2 pontos durante todo este combate. Se vencer, vá para **320**.

547

O tilintar das moedas chama a atenção do ogro, que meneia a cabeça e olha para sua algibeira com a boca pendendo e babando. Infelizmente, a curiosidade do ogro dura pouco, e ele logo volta ao seu plano original de esmagar sua cabeça. Vá para **507**.

548

Ocupados um com o outro, nenhum dos bandos goblinoides o percebe. Ambos sofrem muitas baixas e, quando há poucos de pé, eles recuam por corredores laterais. Assim que todos saem, você atravessa a sala, em direção à porta do outro lado. Vá para **587**.

549

Mais uma vez, você desce as escadas, conduzido por Trag. Parado no túnel, esperando sua vez de entrar, você escuta um barulho metálico atrás de você... Faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, vá para **403**. Caso contrário, vá para **533**.

550

Juntando toda a sua força, você desfere um golpe poderoso no altar. Parte da pedra racha... Mas nada além disso acontece. Você escuta o monstro saltando para cima de você, e se vira para enfrentá-lo. Quando as garras dele estão prestes a dilacerar seu peito, a luz rubra que emanava do altar se apaga. O monstro explode em uma nuvem de fumaça e desaparece. Por alguns instantes você fica a postos, mas, quando percebe que ele realmente se foi, relaxa os ombros e suspira aliviado. Você olha ao redor, mas, além de trechos do piso e das paredes arranhados e chamuscados, não há nada aqui. Avançando até o outro lado, você encontra uma porta de pedra. Ela não tem maçaneta — mas, assim que você se aproxima, lentamente se abre sozinha.

Atravessando a porta de pedra, você chega a mais um lance de escadas. Após subir, chega a outro corredor. Ele segue reto. Após alguns metros, há uma porta à direita. Luz passa pela fresta debaixo da porta. Para continuar pelo corredor, vá para **440**. Para entrar na porta à direita, vá para **328**.

551

Você entra no beco. O barulho da feira fica para trás, substituído por um silêncio tumular. Dentro da

viela, a névoa é espessa, e você avança lentamente. Mas, depois de alguns minutos, a viela se abre numa pequena praça circular iluminada por um poste com um lampião, abaixo do qual uma tabuleta diz “Beco das Brumas”. A praça é sem saída, cercada por lojinhas. Todas estão vazias e em ruínas, com exceção de duas — uma com uma placa que diz *Velas Místicas* e outra com uma placa que diz *Poções e Maldições*. Você não vê nenhum movimento na loja de velas, mas a loja de poções tem uma pequena chaminé de onde sai fumaça. O que você vai fazer?

- ❖ Entrar na loja de velas? Vá para **464**
- ❖ Entrar na loja de poções? Vá para **323**
- ❖ Sair deste lugar lúgubre e voltar para a praça da feira? Vá para **460**

552

Com o monstro corrosivo morto, você pode avançar pelo esgoto de ácido pulando de pedra em pedra com mais calma. Para sua sorte, há vários blocos — o túnel não tem recebido nenhum tipo de manutenção, e o teto está desmoronado em vários pontos. Mesmo assim, um passo em falso pode ser fatal! Faça dois testes de Habilidade. Se for bem-sucedido em ambos, vá para **379**. Se for bem-sucedido em apenas um, vá para **343**. Se falhar em ambos, vá para **423**.

553

Você tenta reagir ao toque de Shandril, mas os longos dedos dela acariciam sua bochecha e todo o seu corpo relaxa. Você sente uma calma completa, e não consegue sequer gritar quando os escravos sem mente caminham até você e começam a retalhá-lo com garras e presas. As próximas taças do *Clube do Cálice* serão servidas com o seu sangue.

554

Você sai correndo em direção à porta — ou pelo menos em direção a onde você *acha* que a porta está, pois agora todo o aposento está imerso em escuridão. As três elfas começam a voar ao seu redor, uivando e gritando. As formas translúcidas delas são a única fonte de luz do lugar e, desnorteado, você acaba seguindo-as. Mas elas o estavam guiando não para a porta, e sim para uma das janelas. Você estilhaça o vidro e voa pela abertura, despencando dezenas de metros para baixo. Sua morte é instantânea.

555

Você segue pelo corredor. Depois de um tempo, ele vira para a esquerda. Logo depois da curva, você escuta um rangido metálico vindo da frente. Com a luz bruxuleante das tochas, é impossível ver muito longe. Felizmente, há uma reentrância na parede, onde você consegue se esconder. A fonte do barulho é um carrinho de mão cheio até mais do que o topo de sucata e bugigangas metálicas. Ele está sendo empurrado por dois goblins vestindo macacões com os bolsos e o cinto repletos de ferramentas. Os goblins estão discutindo entre si; isso, e o esforço que eles estão fazendo para empurrar o carrinho, faz com que não o percebam. Quando eles passam, você retoma o caminho — e, um tempo depois, chega a outra escadaria.

A escadaria termina em mais um corredor. Duas fileiras de totens grotescos encostadas nas paredes seguem o comprimento do corredor, formando um túnel pelo qual você é obrigado a passar. Feitos de ossos, peles e ferro derretido, os totens são uma homenagem a Ragnar, o Ceifador, o Deus da Morte dos Goblinoides. A maldade do lugar é quase palpável — e ainda assim, é apenas uma amostra dos horrores que o aguardam adiante.

Alguns metros depois da última dupla de totens, uma passagem se abre à esquerda, de onde o som de gritos ecoa baixo. Para dobrar à esquerda, vá para **304**. Para seguir reto, vá para **523**.

556

Você diz a Rufogolius que gostaria de lhe fazer algumas perguntas, mas ele responde em sua mente: “Perdoe-me, mas meu tempo em Khalifor me ensinou

a não confiar em estranhos. Se quiser ver minhas mercadorias, fique à vontade. Caso contrário, peço que se retire de minha loja".

Se quiser ver as ervas que o homem-cogumelo tem à venda vá para **514**. Se preferir sair da loja vá para **540**.

557

Passando por trás das armaduras cerimoniais para não ser visto, e sincronizando seus passos com os gritos mais calorosos da discussão para não ser ouvido, você consegue atravessar a sala de guerra sem ser percebido. Você sai da sala com a mesma discrição com a qual entrou, deixando os três conselheiros em sua discussão interminável. Vá para **428**.

558

Você comprou um ou mais itens? Se tiver comprado, pode analisá-los agora, indo para a referência correspondente: anel de aço (**303**); espelho de prata (**401**); plaqueta com runas (**526**); pente de pérola (**438**); tapeçaria com casal élfico (**582**); tomo empoeirado (**324**).

Após analisar os itens, ou se não tiver comprado nenhum, volte para **460**.

559

O que você diz?

- ❖ "Inspeção surpresa! Ordens de Helkorr Aço Negro". — Vá para **517**
- ❖ "Tenho uma entrega de matérias-primas". — Vá para **344**
- ❖ "Thwor Ironfist me mandou conferir o trabalho da oficina." — Vá para **536**

560

Você está no pátio de entrada de Khalifor. O pátio é cercado por uma muralha alta, com três passagens em arco, para o leste, para o oeste e para o sul. Você vai:

- ❖ Seguir pela passagem leste — Vá para **415**
- ❖ Seguir pela passagem oeste — Vá para **531**
- ❖ Seguir pela passagem sul — Vá para **307**

561

Se você for um anão ou goblin, ou se tiver um *lampião*, vá para **442**. Caso contrário, vá para **516**.

562

Você paga a taxa de inscrição. O goblin pergunta seu nome e o escreve nos papéis dele; espichando o olho, você vê que vai lutar contra um tal de Horrogak, o Afiado. Outro goblin surge, se apresenta ("Sou Trag") e o conduz para uma escada na lateral do salão. Os degraus rangem quando você desce, chegando a um túnel que corre por baixo do tablado da taverna, onde a gritaria fica abafada. "Espere sua vez", Trag instrui. Você escuta aplausos e berros quando o outro lutador entra na arena por outro túnel. "Vá agora. Apostei em Horrogak, então não vou desejar boa sorte a você". Você atravessa os últimos metros do túnel e entra na pequena arena circular. Aqui embaixo o cheiro de suor e sangue é forte e os gritos dos espectadores ressoam altos. Você não entende os idiomas

monstruosos sendo pronunciados, mas é fácil ver que você não é o favorito, principalmente porque começam a atirar frutas podres, ossos e canecos em você. À frente, seu adversário espera impassível. Horrogak, você descobre agora, é o hobgoblin que estava lutando quando você chegou. Ele continua com o mesmo equipamento — cimitarra, escudo redondo de aço e cota de malha, agora suja do sangue do adversário que matou. Quando o vê, Horrogak meneia a cabeça, em cumprimento. Assim que o gongo soa, o hobgoblin avança em sua direção, mas não correndo, e sim com passos calculados. Parece ser um lutador técnico e controlado. Se você tiver Manipulação, pode tentar insuflar a plateia em sua direção indo para **383**. Caso contrário, terá que lutar assim mesmo.

Horrogak, o Afiado	Força 8	❖	PV 8

No início de cada rodada de combate, role 1d. Em um resultado de 1 ou 2, alguém da torcida atira algo em você, e você perde 1 PV.

Se você vencer, vá para **434**.

563

À medida que segue pelo corredor, você começa a sentir um cheiro forte de gordura. Logo depois, começa a escutar vozes falando alto. Enfim, o corredor se abre em um grande salão dominado por mesas longas, onde dezenas de goblinoides comem de grandes bacias. Como agora é noite profunda, eles devem estar fazendo seu “almoço”. Seu nariz indica que pode não ser uma boa ideia olhar para o conteúdo das bacias. Atentos a sua comida, os goblinoides não prestam atenção em você. Infelizmente, não há nada aqui que possa ajudá-lo em sua missão (a única outra saída do refeitório leva para a cozinha, e você não acha que os planos de ataque estejam lá...). Por outro lado, faz um bom tempo desde sua última refeição. Se quiser se servir de uma das bacias, vá para **360**. Caso contrário, você volta pelo corredor, passa pela bifurcação em T e segue reto (vá para **457**).

564

Você saca sua arma e se lança no combate, atacando a formação hobgoblin. Dois deles se viram para enfrentá-lo, suas espadas e escudos em sincronia.

Hobgoblin 1	Força 6	❖	PV 8
Hobgoblin 2	Força 6	❖	PV 7

Se vencer, vá para **429**.

565

O clérigo de Leen sibila palavras profanas, e você sente como se as sombras do lugar estivessem mais profundas e frias. Então, ele ergue a foice para degolá-lo.

Clérigo de Leen	Força 6	❖	PV 8

No início de cada rodada de combate, você perde 1 PV e o clérigo de Leen ganha 1 PV — sua energia vital está sendo drenada! Se vencê-lo, vá para **522**.

566

Você está de volta ao silêncio enevoado do Beco das Brumas. Daqui, pode entrar na loja de velas (vá para **464**) ou voltar para a praça da feira (vá para **460**).

567

Assim que você toca o sino, a porta se abre, revelando uma escada que desce para a escuridão. Você desce os degraus até chegar a uma porta entreaberta. Pelo vão, você escuta a voz de conversas baixas e música suave. Você empurra a porta discretamente e entra em um ambiente completamente diferente do da Rua do Morrião. É um salão iluminado por velas, decorado com cortinas pesadas de veludo vermelho e pontilhado de mesas e balcões, onde goblins servem homens e mulheres elegantemente vestidos. Ao lado das mesas há pessoas presas por grilhões, com roupas simples e expressões vazias. Enquanto você observa o ambiente, uma bela mulher com cabelos negros, pele pálida e vestido vermelho e decotado se aproxima de você. Ela sorri e diz: “Bem-vindo ao *Clube do Cálice*. Sou Shandril, a recepcionista. Você não é um de nossos clientes habituais. Como posso ajudá-lo?”. O que você diz?

- ❖ “Quero uma mesa e o cardápio.” Vá para **312**
- ❖ “O que está acontecendo aqui? Soltem esses escravos!” Vá para **453**
- ❖ “Na verdade, entrei na porta errada e já estou de saída...” Vá para **327**

Se você tiver uma *cerveja de Tenebra* e quiser mostrá-la a Shandril, vá para **498**.

568

A praça está muito cheia, e você acaba esbarrando em alguns goblinoides. Logo, percebe que sua algibeira está mais leve. Role 1d e subtraia o valor rolado de seus Tibares de ouro (se você tinha menos moedas do que o valor rolado, fica sem nenhuma). Na confusão da feira, é impossível descobrir quem furtou seu dinheiro; resta apenas seguir. Vá para **460**.

569

Quando você se aproxima da porta, seu coração bate mais forte e seu estômago gela. Uma aura emana dali — uma aura de pura maldade e morte. A própria porta parece maligna, e você tem a impressão de que os ossos e crânios pregados nela estão se mexendo sutilmente, mesmo que não haja nenhum vento no corredor...

Uma voz cavernosa vem do outro lado da porta, fazendo com que você recue instintivamente: “Quem o enviou aos aposentos de Gurzúm, xamã de Ragnar e Senhor da Morte da torre?”. O que você diz?

- ❖ “Sou um enviado de Gaardalok. Abra a porta em nome de Ragnar.” Vá para **335**
- ❖ “O treinador do exército, Orgomanus, exige sua presença.” Vá para **318**
- ❖ “Shurga, o Capitão da Torre, me enviou.” Vá para **418**

Em vez de falar, você pode simplesmente chutar a porta (vá para **364**) ou ignorá-la e seguir pelo corredor (vá para **347**).

570

Assim que o monstro guardião é banido, você se volta para Asha. Seu coração dispara quando você vê que ela está caída, de costas. Você corre até ela e a vira de frente. Há uma mancha de sangue no vestido da lefou, na altura da barriga, mas para seu alívio ela está respirando. Ela pisca e fala com dificuldade. “Eu... Vou sobreviver. O ferimento é profundo, mas não é fatal. Acho. Sou uma lefou, nem mesmo sei onde estão meus órgãos vitais...”. Ela ri, mas então faz uma careta de dor. Depois de algumas respirações curtas e rápidas ela continua. “De qualquer maneira, não posso mais ajudá-lo. Usei quase todo meu poder mágico para chegar até aqui, e o pouco que restou tive que usar agora para me defender desse monstro”. Ela se agarra em você para se levantar e, com sua ajuda, cambaleia até o altar no centro da sala, onde se senta. “Você precisa seguir. Há muito em jogo aqui. Quando matar todos os vilões e receber sua recompensa, não se esqueça de separar minha parte!”. Asha sorri, mas os olhos dela mostram que ela não tem muita esperança de vê-lo novamente. Em uma coisa ela tem razão, entretanto: há muito em jogo para parar agora. Prometendo voltar para ajudá-la, você segue em frente. Volte para **550**.

571

Qual magia você vai lançar?

- ❖ *Comando* ou *enfeitiçar pessoa* Vá para **431**
- ❖ *Invisibilidade* Vá para **532**
- ❖ *Pânico* Vá para **302**

Se não quiser ou não puder lançar um desses feitiços, você terá que aceitar a proposta do treinador. Vá para **505**.

572

Você diz ao goblin secretário que tem um horário marcado com o intendente, para tratar de assuntos relacionados à invasão iminente... E ele acredita. Vá para **454**.

573

Após diversos golpes, Uragluk abaixa a cabeça e investe com os chifres contra Brivan, que é pego desprevenido e arremessado para o chão. O demônio não perde tempo, e ergue seu machado para enterrá-lo no peito do humano. Mas, para surpresa de todos, Brivan consegue se recuperar do impacto e crava sua lança no abdome de Uragluk. O demônio cospe sangue negro e cai morto, desaparecendo em uma nuvem de enxofre instantes depois. Se você apostou em Brivan, ganha o dobro do valor apostado (por exemplo, se apostou 15 TO, ganha 30 TO). Se apostou em Uragluk, terá que amargar sua perda.

A próxima luta é entre Garaldrag de Ragnar e Verrugão. Se quiser, aposte qualquer valor entre 2 e 20 Tibares de ouro em qualquer lutador (reduzindo o valor apostado de sua ficha de personagem) e vá para **468**. Se não quiser mais apostar, pode ir para a banca de inscrições (vá para **333**) ou sair da taverna (vá para **499**).

574

Você saca sua arma e avança em direção à mulher. Ela solta uma risada alta. “Tolo! Sou *Lady* Mezyra, a Senhora do Sofrimento. Quando quero me divertir, eu *caço* aventureiros como você. Ao invadir meus aposentos, você está apenas me poupando trabalho”. Por sobre o ombro, ela olha para um suporte de madeira ao lado da penteadeira, onde um arco está pendurado. Você acha que, se ela saltar em direção ao arco, você conseguirá alcançá-la antes. Mas em vez de fazer isso, ela simplesmente olha para você, o rosto sério mais uma vez. “Eu gostaria de lutar. Mas estou me preparando para a invasão, e não posso perder tempo com brincadeiras”. Ao dizer isso, ela começa a encará-lo. Você tem um *espelho de prata*? Se tiver, vá para **506**. Caso contrário, vá para **314**.

575

Você lança sua magia e desaparece. Mas o autômato estava preparado para um invasor invisível. Vá para **436**.

576

Quando derrota o último dos escravos sem mente, você olha em volta, em busca de outros inimigos — mas não enxerga nada! O ambiente foi tomado por uma escuridão impenetrável. Você tateia e toca em uma parede de tijolos. De alguma maneira, o *Clube do Cálice* tornou-se um porão pequeno e vazio. Você

continua tateando e encontra a porta pela qual entrou. Você sobe as escadas, confuso, mas também aliviado por estar fora daquele lugar macabro. Vá para **358**.

577

O monstro do lixo é um otyugh — uma criatura asquerosa, que habita lugares sujos e alimenta-se de carniça, mas não recusa uma refeição de carne fresca. Ele usa o tentáculo que o agarrou para puxá-lo para sua boca infectada e o outro para golpeá-lo. Sem alternativa, você saca suas armas para se defender.

Otyugh	Força 9	❖	PV 9

Se o otyugh vencer duas rodadas seguidas, irá mordê-lo. A cada mordida, você perde 1 ponto de Força — a boca do monstro transmite uma doença enfraquecedora. Se você tiver um *antídoto*, poderá usá-lo para recuperar todos os pontos de Força perdidos, mas apenas depois do combate.

Se derrotar este inimigo grotesco, você segue seu caminho — o covil do otyugh não tem nada de valor. Vá para **422**.

578

O túnel é muito largo — um pelotão de ogros poderia andar por ele lado a lado —, mas está em péssimo estado, com paredes rachadas e cobertas de limo. A luz do salão de entrada ilumina os primeiros metros do túnel, mas depois disso a escuridão é total. Se quiser avançar, vá para **561**. Caso contrário, volte para **445**.

579

Ela faz uma careta de desgosto e o empurra para longe, com mais força do que aparenta. "Vá falar com meu marido então. E agradeça por ele estar recolhendo todas as informações que puder. Se não fosse por isso, você iria pagar caro por me desobedecer". Você faz uma mesura desajeitada, mas ela já está se sentando na penteadeira, sem prestar mais atenção em você. Vá para **373**.

580

Atento e ágil, você deixa que Helkorr voe para cima de você, apenas para saltar para o lado no último momento. Ele estilhaça a janela e bate no parapeito da sacada. O impacto é tão forte que parte do parapeito e do piso se desprendem, caindo por dezenas de metros antes de atingirem o chão. Sem perder tempo, você avança sobre Aço Negro. Assim que pisa na sacada, você sente o vento frio da noite de Khalifor. Daqui de cima, você pode ver toda a cidade-fortaleza, mas não tem tempo para apreciar a vista, pois precisa acabar com este duelo de uma vez por todas.

Comandante Helkorr Aço Negro	Força 13	❖	PV *

**Helkorr mantém os PV que tinha. Se você conseguiu reduzi-lo a 0, ele terá sacado e bebido uma poção de cura, e estará com 1d PV.*

Na primeira rodada de combate, reduza a força de ataque de Helkorr em 4 pontos, por ele estar caído e atordoado.

Se você vencer, vá para **331**.

581

Você saca sua arma e, assim que uma das figuras etéreas surge na sua frente, a golpeia. Para seu terror, a arma a atravessa sem surtir efeito. As três elfas aparecem e começam a voar ao seu redor, uivando e gritando. "Fomos roubadas de nossas vidas!", diz a primeira. "Fomos roubadas de nossas mortes!", diz a segunda. "Se não pudermos drená-lo, tudo que resta...", diz a terceira. "É infligir nosso sofrimento em você!", as três concluem ao mesmo tempo. As elfas então ficam lado a lado, estendem as palmas das mãos abertas em sua direção e disparam uma onda de energia. A janela atrás de você abre com força e você é arremessado por ela. Você cai, chocando-se com o chão dezenas de metros para baixo, e morre instantaneamente. Sua morte foi rápida, mas seu pós-vida não será. Capturado pelas elfas, seu espírito é condenado a passar a eternidade na companhia vazia e etérea das fantasmas guardiãs.

582

A tapeçaria mostra um casal élfico de mãos dadas, com rostos serenos e roupas requintadas. A pintura é bela, e você perde alguns instantes apreciando-a. Então salta de susto: os olhos do elfo se movem e encaram você, a expressão dele transfigurada em raiva e angústia. Quando o exército hobgoblin sitiou Lenórienn, o elfo, um mago poderoso mas covarde, lançou um feitiço para se salvar. Ele transportou sua alma para a tapeçaria, escapando da queda da cidade. Mas deixou sua esposa para trás, e uma existência solitária num pedaço de pano corroeu sua sanidade. A loucura do elfo, por sua vez, amaldiçoou o item. Por ter encarado a tapeçaria, você perde 1 ponto de Habilidade — suas mãos ficam trêmulas e sua atenção fica dispersa. Você atira o pano no chão, torcendo para que seus efeitos terminem. Isso talvez aconteça... Mas não nesta aventura. Faça o ajuste em sua ficha de personagem e volte para **558**.

583

Você se lembra de um ponto nos ermos pelo qual passou durante sua jornada até Khalifor, e inventa que um batalhão do exército de Tyrondir está acampando lá. Ela olha-o de cima a baixo, e por fim decide que você está falando a verdade. “Você é um bom espião. Merece ter uma recompensa”. Ela aproxima a cabeça da sua. Você sente uma carícia nas bochechas... Mas não é um beijo, e sim o toque das serpentes. “Espero ter a oportunidade de lutar ao seu lado na batalha que virá... Então poderemos continuar nossa conversa”. Ela se afasta de você, caminha até a penteadeira e pega dois frascos de vidro. “Leve isto, irá ajudá-lo”. Ela lhe alcança uma poção de cura e uma poção de força. “Agora vá. Helkorr está finalizando os planos de batalha e, se você tem mais informações úteis, deve repassá-las sem demora”. Você faz uma mesura e se despede. Ela fica de pé, parada, olhando-o sair. Anote a *poção de cura* e a *poção de força* em sua ficha de personagem. Você pode usar as poções a qualquer momento. A poção de cura recupera 1d PV; a poção de força aumenta sua Força em +2 durante um combate. Assim que fizer todas as anotações, vá para **373**.

584

A porta dá para uma saleta escura. Na parede à esquerda, suportes com armas; na parede à direita, barris com mantimentos. Por fim, na parede oposta à entrada, uma mesa com um pequeno baú. As armas e os mantimentos não têm nada de especial, mas o baú talvez tenha. Se você tiver Crime pode tentar abrir a fechadura (vá para **449**). Caso contrário, pode tentar arrombá-la (vá **525**). Por fim, se quiser esquecer o baú e sair do depósito, vá para **466**.

585

“Tolo”, Thwor murmura. Ele fecha o punho e lhe desfere um soco. Aproveitando a diferença de altura, você se abaixa, apenas para ser atingido por uma chuva de pedra e poeira — o soco dele rachou uma coluna atrás de você! Ele segue-o com o olhar e prepara um novo ataque. Lute contra o emissário da dor, o arauto da destruição, o verdadeiro líder da Aliança Negra: Thwor Ironfist.

Thwor Ironfist	Força 19 ❖ PV 30

Se ainda estiver vivo no fim da segunda rodada de combate, vá para **350**.

586

Uragluk, o Demônio Cornudo, e Brivan, o Flagelo do Reinado, entram na arena. O epíteto de Uragluk não é à toa: ele é *realmente* um demônio! Com corpo coberto de pelos, cabeça de bode e cascos no lugar dos pés, ele parece um inimigo perigoso. Já Brivan é um humano comum, ainda que grande, musculoso e com expressão raivosa. Uragluk empunha um machado, enquanto Brivan luta com uma lança e um corselete de couro. Assim que o gongo soa, marcando o início da luta, ambos se atiram um para cima do outro, desferindo golpes furiosos.

Role 1d. Num resultado de 1 a 5, vá para **400**. Num resultado 6, vá para **573**.

587

Você atravessa a porta, deixando os gemidos dos goblinoides moribundos para trás, e chega a um salão comprido e com pelo menos cinco metros de altura. Duas fileiras de estátuas seguem o comprimento do salão, formando um corredor que você é obrigado a seguir para chegar do outro lado. No fim do salão, uma escadaria sobe em direção aos andares superiores.

Cada estátua representa um campeão, general ou grande xamã da horda goblinoide. A última à direita é um bugbear gigantesco, inchado de músculos, repleto de ornamentos brutais, majestoso em sua força. A última à esquerda é outro bugbear, mas curvado, com cabelos e barba que se misturam em uma juba que tapa o rosto cadavérico. Inscrições nas bases das estátuas indicam quem elas representam — não que fossem necessárias. São Thwor Ironfist, líder da Aliança Negra, e Gaardalok, sumo-sacerdote de Ragnar e conselheiro de Thwor. A dupla que vem antes também chama sua atenção. À direita, um guerreiro de armadura completa e elmo fechado, com crânios cravados nas ombreiras. À esquerda, uma guerreira com vestido reforçado por placas e serpentes no lugar dos cabelos. Nas bases destas duas, as inscrições dizem Helkorr Aço Negro, Comandante da Guarnição de Khalifor, e *Lady* Mezyra, Senhora do Sofrimento.

Você começa a subir, atento ao que encontrará lá em cima. Logo nos primeiros degraus, começa a escutar uma respiração pesada e sentir um fedor nauseabundo, uma mistura de bafo apodrecido com o cheiro pungente do sangue. Depois de alguns lances, você passa por uma janela estreita, cuja grade enferrujou e caiu. Se quiser sair pela janela e escalar a torre por fora, vá para **493**. Se quiser continuar subindo a escadaria, vá para **345**. Se você for um minotauro, não tem escolha; seu medo racial de altura o impedirá de sair pela janela.

588

"Enfim alguém astuto", a nagah diz, sorrindo para você. Infelizmente, os outros dois conselheiros não são tão simpáticos... Eles sacam suas armas e se preparam para atacá-lo.

Goblin Cavaleiro	Força 9	❖	PV 7
Hobgoblin Mago	Força 7	❖	PV 6

O hobgoblin dispara rajadas de fogo da ponta de seu cajado. Cada vez que ele rolar um valor duplo em sua força de ataque, irá causar 1d pontos de dano em você, em adição a qualquer resultado da rodada de combate.

Escolha um conselheiro para atacar; a nagah lutará contra o outro. Se derrotar seu inimigo, vá para **339**.

589

Você lança sua magia e o monstro interrompe o ataque. Calmamente, você começa a caminhar para circundá-lo e chegar ao outro lado da sala. Quando o monstro já está atrás de você, você sente uma dor lancinante na perna direita — ele o atingiu com lâmina óssea que tem na ponta da cauda! O corte é fundo, e você cai no chão. O monstro salta para cima de você, as garras dele abrindo sua caixa torácica. Antes de morrer, você tem alguns instantes de pavor, durante os quais encara o olhar do monstro e entende que ele sempre soube onde você estava, mas preferiu lhe dar um momento de falsa esperança, apenas para se divertir às suas custas.

590

Gaste 4 PM. Sua magia faz com que você desapareça, mas não com que a criatura pare de avançar em sua direção! O pudim negro deve percebê-lo por um sentido não visual, como cheiro ou vibração. Seja como for, sua única chance é enfrentá-lo. Vá para **329**.

591

Atento, você avança passo por passo. Os gritos não voltam, e o corredor faz uma curva à direita. Logo após a curva, há uma porta à esquerda. Você escuta um gemido baixo vindo dela... É a origem dos gritos! Se quiser abrir a porta e descobrir quais terrores aguardam do outro lado, vá para **471**. Se preferir continuar reto, vá para **428**.

592

Você se interpõe entre Asha e o mestiço e ordena que ele se retrate. A criatura esverdeada se levanta, pega uma espada curva da mesa e passa a língua comprida pelos dentes. "Ora, o que temos aqui? Preferia provar a carne de sua amiga, mas metidos a heróis também são apetitosos!". O meio troll salta em sua direção, tentando cortá-lo. Os amigos dele se erguem, mas não avançam. Vendo que será uma luta de um contra um, Asha também não se intromete. Você terá que lutar sozinho.

Mestiço	Força 7	❖	PV 9

Se você vencer, vá para **439**.

593

Pague 3 PM. Você murmura as palavras místicas para conjurar seu feitiço, preparando-se para a batalha mental entre você e o ogro. Entretanto, algo inusitado acontece: um pouco antes de você terminar a conjuração, o ogro já está parado e babando. A mente dele não é exatamente a mais poderosa que você já viu... Você passa pelo guardião e atravessa a porta. Vá para **472**.

594

Você diz a Asha que também tem um presente para ela, e tira o pente perolado de sua mochila. "Então, eu lhe dou algo que pode salvar sua vida, e você me dá algo que só serve para me deixar mais bonita?". Por um instante, ela fica séria, mas então cai na gargalhada. "Você deve ser muito confiante para gastar seu dinheiro com um pente no meio de uma missão dessas. Pois bem, se sobrevivermos, pode ter certeza que vou usá-lo". Adicione 4 pontos de relação com Asha e volte para **410** para decidir seu próximo passo.

595

Helkorr voa para cima de você, mas você consegue agarrá-lo, e ambos atravessam a janela, caindo na sacada e rolando até baterem no parapeito de pedra. Você consegue se erguer e alcançar sua arma. Mas, quando você está pronto, Helkorr também está. Aqui fora, você sente o vento frio da noite de Khalifor, e pode ver toda a cidade-fortaleza. Mas não tem tempo para apreciar a vista, pois precisa acabar com este duelo de uma vez por todas. "Você é realmente um oponente à altura. Preferia tê-lo enfrentado no campo de batalha, com nossos soldados observando. Mas não se preocupe. Mesmo que ninguém mais veja sua morte, ela ainda assim será digna".

Comandante Helkorr Aço Negro	Força 13	❖	PV *

**Helkorr mantém os PV que tinha. Se você conseguiu reduzi-lo a 0, ele terá sacado e bebido uma poção de cura, e estará com 1d PV.*

Se você vencer, vá para **331**.

596

Sem querer arriscar sua missão, você deixa este vilão partir, prometendo a si mesmo que irá encontrá-lo no futuro. Você vasculha a mesa do intendente e encontra uma *poção de cura*. A qualquer momento (inclusive durante um combate), você pode usar a poção para recuperar 1d PV. Antes que tenha tempo de vasculhar os caixotes, você escuta passos vindos pela porta da qual você veio. Sem perder mais tempo, você abre a porta da frente. Vá para **512**.

597

Quando a luta começa, algo inesperado acontece: nenhum lutador avança na direção do outro. Garaldrag fecha os olhos, crispa as mãos e começa a cantar uma ode a Ragnar. Já Verrugão ergue a arma e a aponta na direção do bugbear. Um estrondo silencia a plateia e uma nuvem de fumaça obscurece a arena. Quando a fumaça se dissipa, Garaldrag está caído, um rombo no peito ainda fumegando. Alguns espectadores atiram coisas em Verrugão, xingando-o por uma "vitória desleal", mas o orc apenas aponta a arma dele para os insatisfeitos, que rapidamente se calam. Se você apostou em Verrugão, ganha o dobro do valor apostado. Se apostou em Garaldrag, terá que amargar sua perda.

A próxima luta é entre Borthak, o Campeão, e Maquius Victorius. Se quiser, aposte qualquer valor entre 2 e 20 Tibares de ouro em qualquer lutador (reduzindo o valor apostado de sua ficha de personagem) e vá para **530**. Se não quiser mais apostar, pode ir para a banca de inscrições (vá para **333**) ou sair da taverna (vá para **499**).

598

Você abre sua mochila, em busca do amuleto de madeira. Esculpido na forma de uma folha, é um acessório humilde, digno de caçadores e fazendeiros, e você não sabe como ele poderia ajudá-lo. Mas, assim que você o pega, as três elfas soltam um grito longo e agudo. Elas voam em sua direção, cercando-o, mas sem tocá-lo ou fazer qualquer movimento agressivo. Em vez disso, se ajoelham em súplica. "Tenha piedade, deixe este amuleto conosco", a primeira diz. "Ele pertence a Allihanna, a Deusa da Natureza", a segunda continua. "Poderá restabelecer o ciclo natural e nos levar aos Reinos dos Deuses, para onde deveríamos ir", a terceira conclui. Indeciso sobre confiar nelas, você mantém o amuleto firme em sua mão e caminha até o outro lado do aposento. Tateando a parede, encontra a maçaneta e abre a porta. Apenas quando está saindo, arremessa o amuleto em direção ao centro da sala. Ele desaparece na escuridão, mas as três voam atrás. Então, uma luz clara ilumina todo o aposento e você o vê pelo que ele realmente é: uma sala em ruínas, coberta de poeira e teias de aranha, os tapetes, sofás e cortinas rasgados e descoloridos. No centro, as três elfas de pé, os corpos ainda translúcidos, mas agora emitindo uma tênue luz verde. Com um clarão e um sopro de vento com o cheiro de folhas, elas desaparecem, juntamente com o amuleto. Aliviado por ter escapado, e satisfeito por ter libertado as fantasmas, você deixa o aposento maldito. Apague o *amuleto de madeira* da sua ficha de personagem e vá para **337**.

599

Se você tiver Manipulação, vá para **378**. Caso contrário, vá para **556**.

600

600

Cumprindo sua promessa, você desce até a sala onde Asha ficou. A feiticeira se surpreende quando o vê. "Que bom que não apostamos sobre nossa sobrevivência...". Você ajuda-a a se levantar. Segurando-se em você, ela conta como chegou até aqui. "Não foi fácil segui-lo. Depois que você entrou na torre, fui até um bazar arcano e roubei um pergaminho com um feitiço de levitação. Achei que seria fácil flutuar até o topo da torre, mas não contava com um ninho de harpias no meio do caminho. Consegui espantá-las, mas não me sobrou muito poder. Por isso já estava fraca quando enfrentamos o monstro guardião".

Assim que vocês começam a descer a torre, a lefou aponta para uma janela. "Vamos por fora. As harpias não vão incomodar ninguém tão cedo e, embora eu esteja fraca, o pergaminho ainda tem um pouco de poder". Asha lê os símbolos arcanos inscritos no pergaminho e vocês dois flutuam para baixo. O pergaminho realmente tinha só um pouco de poder: assim que vocês pisam no chão, ele se desfaz em poeira. Uma vez no pátio, vocês avistam vários guardas, mas não precisam se preocupar com eles. Isso porque eles estão lutando entre si! Pelo que vocês conseguem entender, os hobgoblins acusaram os bugbears de terem tramado a morte do Comandante e começaram a atacá-los; os bugbears se enfureceram e, em vez de se explicar, simplesmente atacaram de volta. Aproveitando a confusão, vocês escapam da cidade-fortaleza.

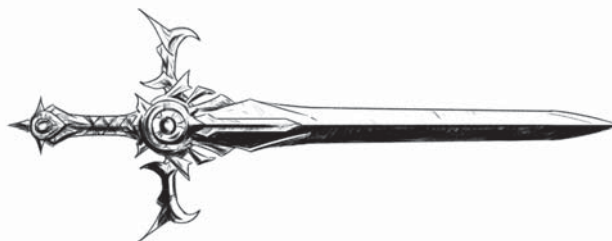
A viagem de volta é longa e dura, mas você não está mais sozinho. Depois de tudo pelo que passaram, você e Asha conseguem rir e aproveitar a jornada. Seu corpo está ferido e cansado, mas seu espírito está leve. Afinal, você partiu com um objetivo difícil — roubar os planos de batalha da Aliança Negra para que o Reinado pudesse ter uma chance de se defender —, mas conseguiu fazer ainda mais do que isso. Junto com sua companheira, impediu a invasão!

Quando vocês chegam a Vagon, o Barão Rulyn recebe-o apreensivo e estranha a lefou. Mas, quando você explica o que aconteceu, o rosto dele se ilumina. O barão, um homem sério e austero, deixa de lado a etiqueta e abraça-o calorosamente. Sendo um nobre em uma terra sob risco, ele sabe que não pode rejeitar ajuda, e não demonstra nenhum preconceito para com Asha. A lefou é bem-vinda em seu castelo. Na manhã seguinte, vocês partem junto do barão e de uma comitiva em direção à capital do reino, Cosamhir. Na corte, em frente a uma multidão de nobres, guerreiros, sacerdotes e plebeus, vocês são condecorados como heróis pelo próprio Rei Balek III. Recebem uma salva de aplausos, além de uma bolsa pesada com moedas de ouro.

Para Asha, acostumada a ser uma pária, tudo é ainda mais espantoso. Vocês dividem a recompensa dada pelo Rei Balek III e aproveitam os próximos dias juntos. Cosamhir é uma das maiores metrópoles do Reinado, uma cidade com torres de vidro espiraladas, mercados prósperos e tavernas agitadas. Vocês passam os dias nas melhores dessas tavernas, aproveitando a fama e a fortuna, descansando e se divertindo.

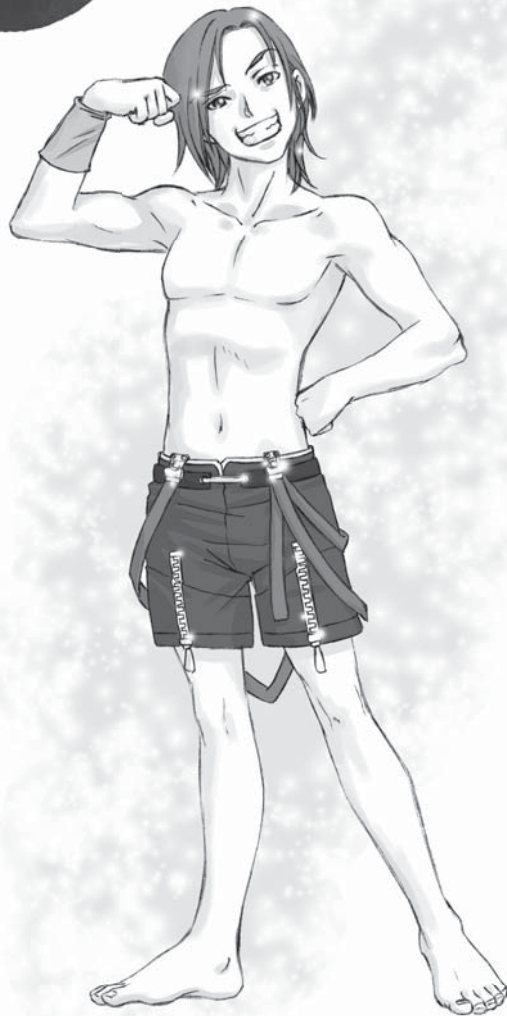
Mas, após alguns dias, algo começa a incomodá-lo. Certa noite, olhando pelas janelas do quarto luxuoso que alugou, você enxerga as estrelas e entende o que é este sentimento estranho. É a sede de aventura. Após uma jornada como essa, você não é mais capaz de ficar parado por muito tempo. Asha também está inquieta —ela nunca teve um lar, afinal. Então, quando você diz que vai partir em uma nova aventura, ela apenas pergunta se não gostaria de uma companheira.

Aventurar-se sem Asha seria estranho, e você nem cogita a possibilidade de deixá-la para trás. Em vez de responder, você segura a mão da lefou e vê a expressão dela se iluminar em um sorriso. Enquanto você aproxima o seu rosto do dela, ouve a bela voz de Asha dizendo:

"Isto pode ser o começo de um grupo de aventureiros, você sabe? Ou, talvez, de algo mais".

Apêndice
Regras Avançadas

Este apêndice traz as regras necessárias para que você crie seu próprio personagem. A criação de um personagem envolve três passos. No passo um, você escolha sua *raça*. No passo dois, escolhe sua *classe*. Por fim, no passo três, você recebe *pontos extras* para gastar em características ou vantagens.

Passo 1: Raça

O mundo de Arton é habitado por diversas raças fantásticas. Além de humano, você pode escolher jogar com um anão, elfo, goblin, halfling, minotauro ou qareen. Sua raça define suas características (Força, Habilidade, PV e PM) iniciais.

Humanos

Com sua inesgotável energia, determinação e ambição, os humanos reinam absolutos em Arton. Variantes em tudo que é possível, eles abraçam todas as devoções, bandeiras e causas — podem tornar-se os mais virtuosos heróis ou os mais cruéis vilões.

A ambição humana leva este povo, mais que qualquer outro, a buscar o impossível e lutar pelo que acredita. Muitos vivem aventuras em busca de fama e fortuna. Outros, em defesa de suas crenças pessoais. As motivações dos humanos para explorar masmorras, caçar monstros e se envolver em aventuras são tão variadas quanto eles próprios.

Características Iniciais

Força	Habilidade	PV	PM
7	7	10	10

Anões

Povo recluso e próximo das montanhas e rochas, os anões habitam o reino subterrâneo de Doherimm, onde escavam ouro, prata e todo tipo de gemas. São gente simples: gostam de esculpir a pedra, trabalhar o metal e entalhar joias — além de uma boa briga e uma cerveja bem tirada! Entre os povos civilizados, não há criatura mais resistente ou difícil de matar que um anão.

Características Iniciais

Força	Habilidade	PV	PM
8	6	15	5

Elfos

Esta raça antiga e mágica foi uma das primeiras criadas pelos deuses. São graciosos e sagazes, mas também excessivamente orgulhosos — sempre acreditaram ser melhores que os outros povos, nunca aceitando alianças. Essa arrogância custou-lhes caro quando sua nação foi arrasada por seus inimigos, os goblinoides.

Características Iniciais

Força	Habilidade	PV	PM
7	7	5	15

Goblins

Estes pequenos humanoides são bastante temidos em regiões selvagens, onde espreitam em grandes bandos e atacam humanos. Suas legiões também enchem as fileiras da Aliança Negra. No entanto, muitas partes do Reinado os aceitam como cidadãos legítimos — ainda que com desconfiança.

Características Iniciais

Força	Habilidade	PV	PM
6	9	10	5

Halflings

Se existe um povo amante do conforto, são os halflings. Tão pequenos em ambição quanto no tamanho, só precisam de boa comida, roupas macias e tocas aconchegantes, onde repousam com família e amigos. São um povo tímido — para gente tão pequena, tudo parece mais ameaçador —, mas mesmo assim amistoso e hospitaleiro.

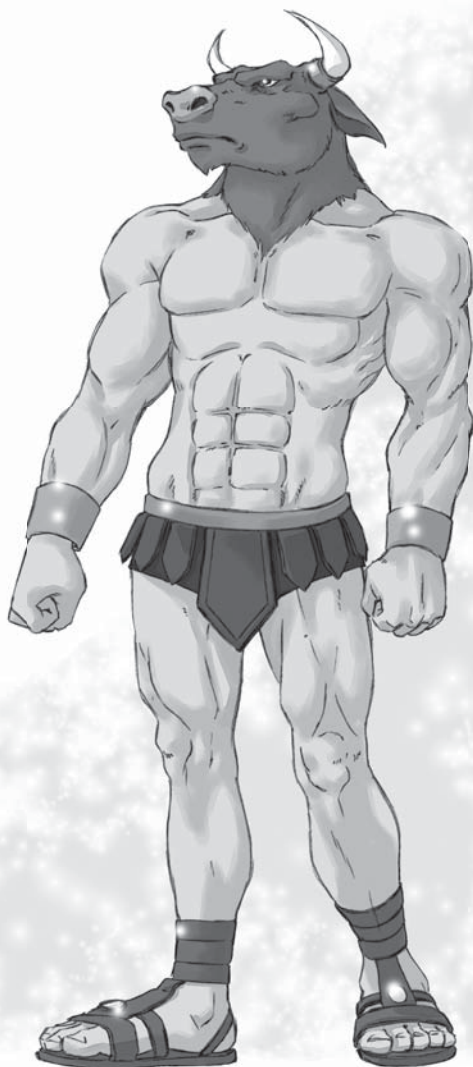
Características Iniciais

Força	Habilidade	PV	PM
6	9	5	10

Minotauro

Eles são o povo de Tauron, o Deus da Força e autoproclamado líder do Panteão. São uma raça guerreira e orgulhosa, que venera a força física. Acreditam que seu papel no mundo é proteger e governar os mais fracos.

Características Iniciais

Força	Habilidade	PV	PM
9	6	10	5

Qareen

Também conhecidos como meio-gênios, os qareen são descendentes de humanos e seres mágicos — não necessariamente gênios, mas também fadas, ninfas e outros. Os qareen proliferam neste mundo abençoado por Wynna, a bela Deusa da Magia.

Características Iniciais

Força	Habilidade	PV	PM
6	7	10	15

Uma classe é como uma profissão. Ela representa a forma que o personagem escolheu para enfrentar os perigos do mundo e perseguir seus objetivos — com armas, perícias ou magias. Você possui quatro opções de classe: clérigo, guerreiro, ladino e mago. Sua classe modifica suas características, e pode fornecer vantagens especiais.

Clérigo

Há lugares onde os deuses são distantes, ausentes, pouco interferindo nos assuntos dos mortais. Mas não Arton: aqui, vinte divindades estão sempre envolvidas em disputas, tramas e jogos. E atuam intensamente no mundo mortal através de seus representantes, os clérigos.

Ser um clérigo é fazer um pacto com um desses deuses, recebendo grande poder mágico em troca de propagar seus objetivos. Treinado desde a infância em um templo, obediente a uma rígida hierarquia monástica ou respondendo sozinho ao chamamento sagrado, um clérigo é aquele que escolhe devotar sua vida a promover os ideais de sua divindade padroeira. E sonha em ser recompensado com a vida eterna a seu lado, nos Reinos dos Deuses.

Clérigos aventureiros em geral são cruzados, lutadores santos que defendem seus fiéis enquanto levam a palavra do deus para todos os lugares. Também podem ser líderes comunitários e espirituais, responsáveis por casamentos, batizados, funerais e pela paz das almas das pessoas comuns. E, neste mundo de forte influência divina, é muito comum que clérigos de deuses prestigiados atuem como conselheiros, oficiais ou até mesmo regentes.

Modificadores de Características

PM +5

Vantagens

Magias Divinas

Guerreiro

Este é um mundo de magia, deuses, problemas... E batalhas. Sempre há um ataque de goblinoides, um monstro errante, um bando de salteadores ou uma ameaça de guerra em algum lugar. Contra tudo isso, guerreiros são indispensáveis.

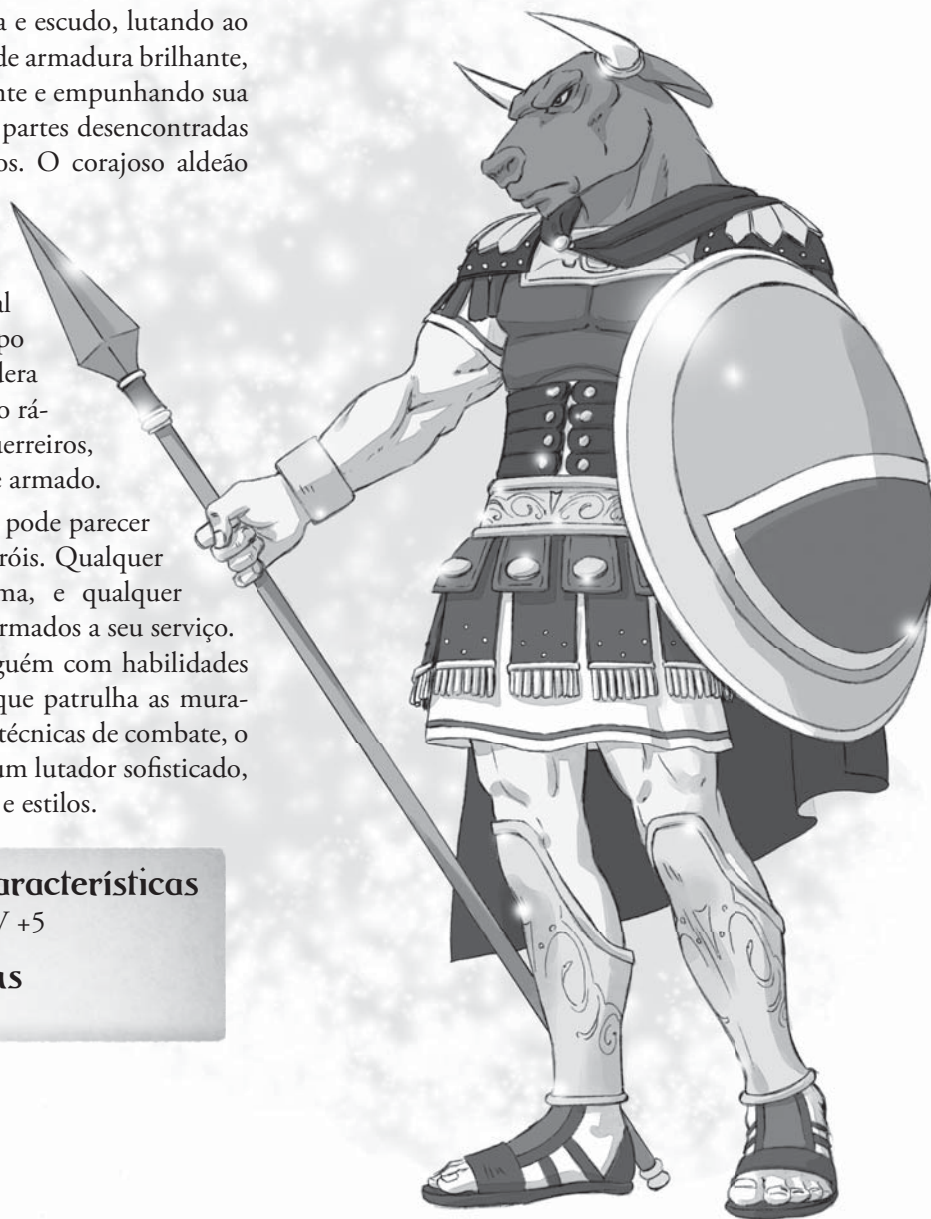
O soldado armado de espada e escudo, lutando ao lado de seus irmãos. O cavaleiro de armadura brilhante, montado em seu cavalo imponente e empunhando sua lança. O mercenário trajado em partes desencontradas de armaduras de inimigos caídos. O corajoso aldeão que protege sua vila, portando apenas um machado. O gladiador que se exibe na arena, brandindo tridente e rede. O general destemido que, em pleno campo de batalha, traça estratégias e lidera seus homens à vitória. O arqueiro rápido e preciso. Todos eles são guerreiros, os mestres supremos do combate armado.

À primeira vista, o guerreiro pode parecer o mais simples e comum dos heróis. Qualquer criança pode brandir uma arma, e qualquer regente tem dúzias de soldados armados a seu serviço. Mas o verdadeiro guerreiro é alguém com habilidades muito além do simples guarda que patrulha as muralhas do castelo. É um senhor das técnicas de combate, o mestre das armas e armaduras e um lutador sofisticado, capaz de dominar muitos golpes e estilos.

Modificadores de Características

Força +1 ❖ PV +5

Vantagens

Nenhuma

Ladino

O mundo é diferente à noite. Nos becos das metrópoles, nas tavernas sujas, nas reuniões secretas de guildas ilegais, armas e magias não têm vez. Este é o domínio dos astutos, furtivos, ágeis. O reino dos ladinos.

Uns recorrem a músculos e aço, outros invocam poder arcano e outros servem aos deuses. O ladino — também chamado de ladrão — não é nenhum desses. Suas armas são a inteligência, astúcia e agilidade. Quando outros bradam e atacam, ele espreita. Quando outros resistem, ele se esquiva. E quando outros tombam, ele sobrevive e escapa.

Sem uma só fagulha de poder sobrenatural, o ladino rivaliza com os maiores magos. Atravessa portas trancadas, inutiliza armadilhas, escapa da morte certa. Torna-se outra pessoa, desaparece diante dos olhos de todos, nunca está onde os inimigos esperam. É rápido, silencioso e mortal como um fantasma. Treinado nas técnicas, truques e artimanhas do submundo, o ladino é senhor de seus próprios segredos — mundanos, mas ainda extraordinários.

A violação das leis não faz um ladino — muitos deles utilizam suas habilidades para fazer justiça e ajudar os outros. Asseguram que heróis valorosos não caiam em armadilhas, nem sejam vítimas de emboscadas. Em combate, encontram na mais forte armadura uma fresta onde alojar sua adaga. E, atacando das sombras, abatem a ameaça oculta que ninguém mais havia notado. Todo aventureiro experiente valoriza um bom ladino na equipe, e torce para não ter um deles como inimigo.

Modificadores de Características

Habilidade +1

Vantagens

Crime

Mago

O maior poder não vem de músculos imensos ou fé cega. Nem de grande talento natural ou língua rápida. O poder vem de estudo e dedicação, noites em claro decifrando segredos antigos, esforço para memorizar palavras, componentes e gestos precisos que canalizam a magia. Assim acreditam os magos.

Magia arcana é ao mesmo tempo arte e ciência. Mesmo a pessoa mais mundana pode, com esforço e disciplina, aprender a conjurar efeitos fantásticos. O ensino acadêmico de magia é amplamente praticado em Arton. Você pode disputar uma vaga na Grande Academia Arcana, procurar uma boa escola no reino de Wynlla, ser aceito como aprendiz por um mestre solitário em sua torre ou até aprender sozinho após encontrar aquele velho grimório no sótão.

O mago pode violar as leis naturais, moldar a própria realidade, obrigar o universo a cumprir sua vontade. Suas magias são fórmulas precisas, pesquisadas durante décadas ou séculos — seu conhecimento é a chave para criar fogo, desintegrar inimigos, transformar pedra em lama, teleportar-se ou invocar criaturas mágicas.

Tanto estudo cobra seu preço; a maioria dos magos é fisicamente frágil, de saúde precária. Mas, mesmo precisando ser protegidos em combate, magos são muito úteis e bem-vindos em grupos de aventureiros. É seu papel espionar através de bolas de cristal, invocar monstros, apavorar inimigos com uma imagem ilusória, dominar suas mentes ou apenas destruir todos com bolas de fogo e relâmpagos.

Modificadores de Características

PM +5

Vantagens

Magias Arcanas

No último passo da criação de personagem, você recebe três pontos que pode gastar para melhorar suas características ou comprar vantagens. Gastando um ponto, você pode aumentar sua Força ou sua Habilidade em +1 (até um máximo de 12), seus PV ou seus PM em +5 (até um máximo de 25) ou comprar uma vantagem.

Vantagens

Ataque à Distância

Você possui uma arma de ataque à distância, como um arco ou uma faca de arremesso. Na primeira rodada de um combate, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, role 1d e subtraia o resultado dos PV de um inimigo à sua escolha. Você pode usar Ataque à Distância apenas na primeira rodada, e apenas uma vez por combate.

Ataque Especial

Você possui uma técnica ou golpe característico. Antes de rolar os dados para definir sua força de ataque, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, role três dados para determinar a sua força de ataque contra esse oponente, em vez de dois. Você pode usar esta vantagem apenas uma vez por ataque, mas quantas vezes quiser na rodada — desde que ainda tenha PM.

Crime

Com mãos leves e mente suja, você sabe exercer o "ofício" de um ladrão. Pode andar sem fazer barulho, arrombar fechaduras, roubar objetos de outras pessoas e coisas assim. Você pode usar esta vantagem apenas quando instruído pelo livro. Ladinos já começam com esta vantagem sem precisar pagar pontos por ela.

Energia Extra

Você consegue invocar forças interiores para se recuperar espantosamente. A qualquer momento, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, role um dado. Você recupera uma quantidade de PV igual ao valor rolado.

Magia Arcana

Através de estudo rigoroso, você aprendeu como manipular as energias mágicas do mundo. Escolha três magias da lista de magias arcanas (veja na página 159). Você pode lançar essas magias. Magos já começam com esta vantagem sem pagar pontos por ela. Personagens de outras classes não podem adquirir esta vantagem.

Magia Divina

Através da devoção a um deus, você recebeu poder mágico. Escolha três magias da lista de magias divinas (veja na página 160). Você pode lançar essas magias. Clérigos já começam com esta vantagem sem pagar pontos por ela. Personagens de outras classes não podem adquirir esta vantagem.

Manipulação

Através de palavras doces ou de ameaças, você consegue convencer as outras pessoas a fazer o que você quer. Você também é um bom negociador, e pode barganhar quando estiver comprando ou vendendo itens. Você pode usar esta vantagem apenas quando for instruído pelo livro.

Poder Oculto

Você é mais poderoso do que parece. Sempre que você fizer um teste de Força ou Habilidade, pode gastar 2 PM. Se fizer isso, recebe um bônus de +2 no teste. Note que você deve usar esta vantagem antes de rolar os dados.

Riqueza

Você é rico. Por ser filho de um nobre, por pertencer a uma guilda de mercadores ou simplesmente por ter encontrado um tesouro em uma aventura, você começa o jogo com 50 Tibares de ouro a mais que o normal.

Sobrevivência

Você sabe como se virar em lugares selvagens. Sabe caçar, pescar, seguir rastros, encontrar abrigo e reconhecer e evitar os perigos da natureza. Você pode usar esta vantagem apenas quando for instruído pelo livro.

Magias

Se você for um clérigo ou mago, pode lançar magias, ou feitiços. Feitiços funcionam como vantagens — alguns você pode usar quando quiser, enquanto outros só podem ser usados quando instruído pelo texto. Se você for um clérigo, pode escolher três feitiços da lista de magias divinas. Se for um mago, pode escolher três feitiços da lista de magias arcanas.

Magias Arcanas

A seguir está a lista de magias arcanas disponíveis.

Bola de Fogo

Talvez a magia arcana mais famosa de todas. Você aponta as mãos e dispara uma pequena pedra flamejante, que explode em uma onda de chamas quando atinge seu alvo. Você pode lançar *bola de fogo* uma vez por combate. Você gasta 2 PM e causa 1d pontos de dano em todos os inimigos. Se ainda houver inimigos vivos, você deverá continuar o combate.

Enfeitiçar Pessoa

Você afeta a mente de uma pessoa, fazendo com que ela o veja como o melhor amigo dela. Embora seja útil em certas situações, esta magia não afeta monstros nem pessoas com grande força de vontade ou que já estejam determinadas a atacá-lo. Você pode lançar *enfeitiçar pessoa* apenas quando for instruído pelo livro. Lançá-la custa 3 PM.

Invisibilidade

Este feitiço deixa você, suas roupas e quaisquer objetos carregados completamente invisíveis. Apesar de poderosa, *invisibilidade* é inútil para atacar, pois termina imediatamente se você fizer qualquer ação ofensiva. Além disso, mesmo invisível você ainda pode ser ouvido ou percebido de outras formas (por exemplo, farejado por monstros com olfato apurado). Você pode lançar *invisibilidade* apenas quando for instruído pelo livro. Lançá-la custa 4 PM.

Invocar Monstro

Esta magia invoca um monstro que avança e ataca seus inimigos. O monstro pode ter qualquer forma escolhida por você: uma estátua de pedra, um diabrete de fogo, um arbusto ambulante... Você pode lançar *invocar monstro* uma vez por combate (qualquer referência que tenha a ficha de um ou mais inimigos). Você gasta 3 PM e invoca um monstro com Força 7 e PV 10. O monstro luta no seu lugar por um combate, quando então desaparece numa nuvem de fumaça (você não pode lutar também, porque precisa se concentrar para manter a magia). Se ele for morto, você deverá continuar o combate.

Raio Mágico

Este é um dos feitiços arcanos mais comuns, ensinado a quase todos os aprendizes. Com ele, você dispara uma rajada de energia em uma criatura. O tipo exato de energia depende de você — pode ser chamas, jatos líquidos, vento cortante, chuvas de meteoros, raios de luz... Você pode lançar *raio mágico* uma vez por combate. Você gasta 2 PM e causa 1d+2 pontos de dano em um inimigo à sua escolha. Se ainda houver inimigos vivos, você deverá continuar o combate.

Magias Divinas

A seguir está a lista de magias arcanas disponíveis.

Comando

Você invoca a autoridade de sua divindade para dar uma ordem a uma pessoa, que lhe obedecerá da melhor maneira possível. Embora seja muito útil em certas situações, esta magia não afeta monstros nem pessoas com grande força de vontade ou que já estejam determinadas a atacá-lo. Você pode lançar *comando* apenas quando for instruído pelo livro. Lançar este feitiço custa 3 PM.

Cura

Com esta prece, você canaliza energia e cura os ferimentos em si mesmo ou em qualquer criatura que toque. Você pode lançar *cura* a qualquer momento fora de combate. Você gasta 3 PM e recupera 1d PV.

Escudo da Fé

Esta oração cria um campo de força protetor ao seu redor. Você pode lançar *escudo da fé* uma vez por combate. Você gasta 2 PM e diminui todo o dano sofrido por você em 2 até o fim do combate.

Força Divina

Com esta prece, você invoca a força de sua divindade. Você pode lançar *força divina* uma vez por combate. Você gasta 2 PM e recebe um bônus de +1 na sua Força até o fim do combate.

Pânico

Você assume uma forma assustadora e apavora um pequeno grupo de criaturas. *Pânico* não afeta pessoas com grande força de vontade, grupos grandes ou mortos-vivos. Você pode lançar *pânico* apenas quando for instruído pelo livro. Lançá-la custa 4 PM.

Resumo das Raças & Classes

Raça	Força	Habilidade	PV	PM
Humano	7	7	10	10
Anão	8	6	15	5
Elfo	7	7	5	15
Goblin	6	9	10	5
Halfling	6	9	5	10
Minotauro	9	6	10	5
Qareen	6	7	10	15

Classe	Força	Habilidade	PV	PM	Vantagens
Clérigo				+5	Magias Divinas
Guerreiro	+1		+5		
Ladino		+1			Crime
Mago				+5	Magias Arcanas

TORMENTA

"*A*NTES DE MORRER*, o espião relatou o que viu. Mais estandartes nas muralhas da cidade-fortaleza, indicando a chegada de novos bandos de guerra. Chefes gritando ordens, indicando que esses bandos iriam partir em um ataque. E escravos carregando carroças com suprimentos, indicando que esse ataque seria em breve."*

"Não há mais como negar. A Aliança Negra está se movendo. O Reinado será atacado."

"Você é nossa única esperança."

— Barão Rulyn, para você

Quando um espião moribundo alerta que a Aliança Negra — um poderoso exército de criaturas malignas — está prestes a atacar o Reinado, o Barão Rulyn envia você, um herói aventureiro, em um plano ousado. Invadir a cidade-fortaleza de Khalifor, o coração da horda, e descobrir o plano de ataque dela. Apenas com essa informação o Exército do Reinado terá uma chance na batalha que está por vir.

Ataque a Khalifor é um livro-jogo ambientado no mundo de *Tormenta*, o RPG mais jogado do Brasil. Lar da série em quadrinhos *Holy Avenger*, do romance *O Inimigo do Mundo* e de diversas outras histórias, *Tormenta* tem na Aliança Negra uma de suas maiores ameaças. Esta ameaça está prestes a se concretizar.

E só você pode impedi-la.